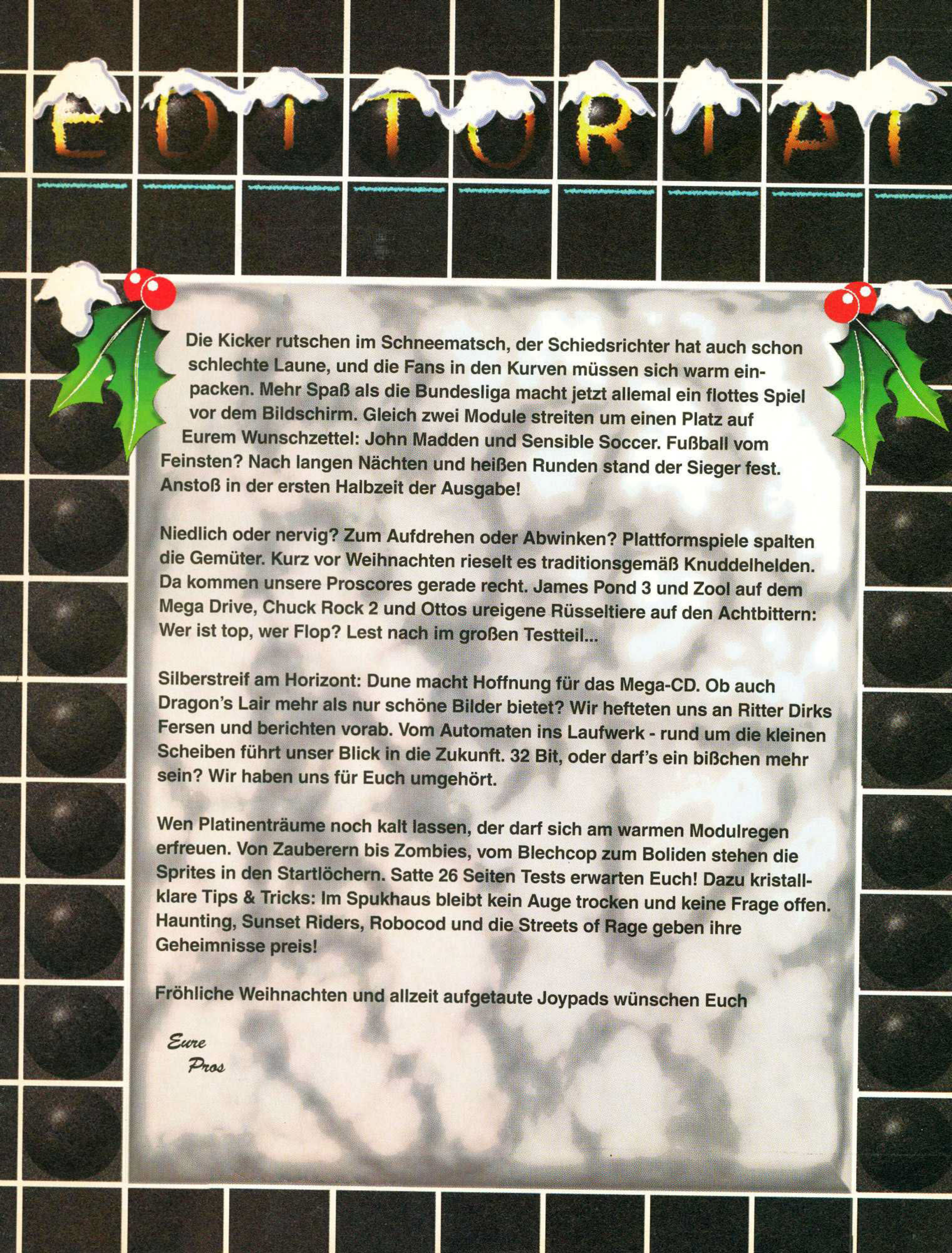

DAS DEUTSCHE INSIDERMAGAZIN FÜR SE
25 SEITEN TIPS
SEGA PRO
JANUAR 1994
DM 6,50
ÖS 70
AUSGABE 15
FUSSBALLFIEBER:
JOHN MADDEN '94
SENSIBLE SOCCER
GETESTET:
ADDAMS FAMILY
JAMES POND 3
PUGGSY
WIZ 'N' LIZ
ZOOL
WUNDERWELTEN:
DUNE CD
Kampf um den Wüstenplaneten
Achtbit-Futter: Alles über
CHUCK ROCK II
DESERT STRIKE
F1
STREETS OF RAGE 2
und, und, und...
Besuch im Land der Scheiben
Die Macher: Projekte,
Pläne, Prognosen
DRAGON'S LAIR – DIE CD ZUKUNFT ?
MEGA-CD
MEGA DRIVE
MASTER SYSTEM
GAME GEAR



# EDITORIAL

Die Kicker rutschen im Schneematsch, der Schiedsrichter hat auch schon schlechte Laune, und die Fans in den Kurven müssen sich warm einpacken. Mehr Spaß als die Bundesliga macht jetzt allemal ein flottes Spiel vor dem Bildschirm. Gleich zwei Module streiten um einen Platz auf Eurem Wunschzettel: John Madden und Sensible Soccer. Fußball vom Feinsten? Nach langen Nächten und heißen Runden stand der Sieger fest. Anstoß in der ersten Halbzeit der Ausgabe!

Niedlich oder nervig? Zum Aufdrehen oder Abwinken? Plattformspiele spalten die Gemüter. Kurz vor Weihnachten rieselt es traditionsgemäß Knuddelhelden. Da kommen unsere Proscores gerade recht. James Pond 3 und Zool auf dem Mega Drive, Chuck Rock 2 und Ottos ureigene Rüsseltiere auf den Achtbittern: Wer ist top, wer Flop? Lest nach im großen Testteil...

Silberstreif am Horizont: Dune macht Hoffnung für das Mega-CD. Ob auch Dragon's Lair mehr als nur schöne Bilder bietet? Wir hefteten uns an Ritter Dirks Fersen und berichten vorab. Vom Automaten ins Laufwerk - rund um die kleinen Scheiben führt unser Blick in die Zukunft. 32 Bit, oder darf's ein bißchen mehr sein? Wir haben uns für Euch umgehört.

Wen Platinenträume noch kalt lassen, der darf sich am warmen Modulregen erfreuen. Von Zauberern bis Zombies, vom Blechcop zum Boliden stehen die Sprites in den Startlöchern. Satte 26 Seiten Tests erwarten Euch! Dazu kristallklare Tips & Tricks: Im Spukhaus bleibt kein Auge trocken und keine Frage offen. Haunting, Sunset Riders, Robocod und die Streets of Rage geben ihre Geheimnisse preis!

Fröhliche Weihnachten und allzeit aufgetaute Joypads wünschen Euch

*Eure*
*Pros*




**JANUAR 1994**
**AUSGABE 15**
**2. JAHRGANG**

**KORRESPONDENZ**
**SEGAPRO LESERSERVICE**
**POSTFACH 101905**
**44719 BOCHUM**

**HERAUSGEBER**
Richard Monteiro
(v.i.s.d.p.)

**CHEFREDAKTION**
Eva Hoogh (ev)

**REDAKTION**
Michele Jacobsen (mj)
Markus Matejka (mm)
Susanne Rieger (susa)
Stefan Schachler (st)

**REDAKTIONSASSISTENZ**
Claudia C. Niermann

**JAPAN-KORRESPONDENTEN**
Emiko Tedesco
Noriko Buckingham

**LAYOUT**
Alan Russell
Simon Christopher
Colin Nightingale

**TITEL**
© 1993 Bluth Group Ltd.
Dragon's Lair™

**ANZEIGENLEITER**
Neil Harris

**PRODUKTIONSMANAGER**
Diane Tavener

**MITARBEITER**
Martin Ollman
Christian Weikert
Gordon Wilson

**EIN RIESIGES DANKESCHÖN AN:**
Markus Scheer
Damian Butt
Nick Merritt und ihre Teams

**VERLAG**
Paragon Publishing Ltd
Durham House
124 Old Christchurch Road
Bournemouth BH1 1NF
England
Tel: 00 44 202 299966
Fax: 00 44 202 299955

**VERTRIEB**
WE Saarbach GmbH
Hans Bockler Straße 19
Postfach 1562
5030 Hurth-Hermulheim

**DRUCK**
Southernprint (Web Offset) Ltd



DESERT STRIKE

PUGGSY

WIZ 'N' LIZ

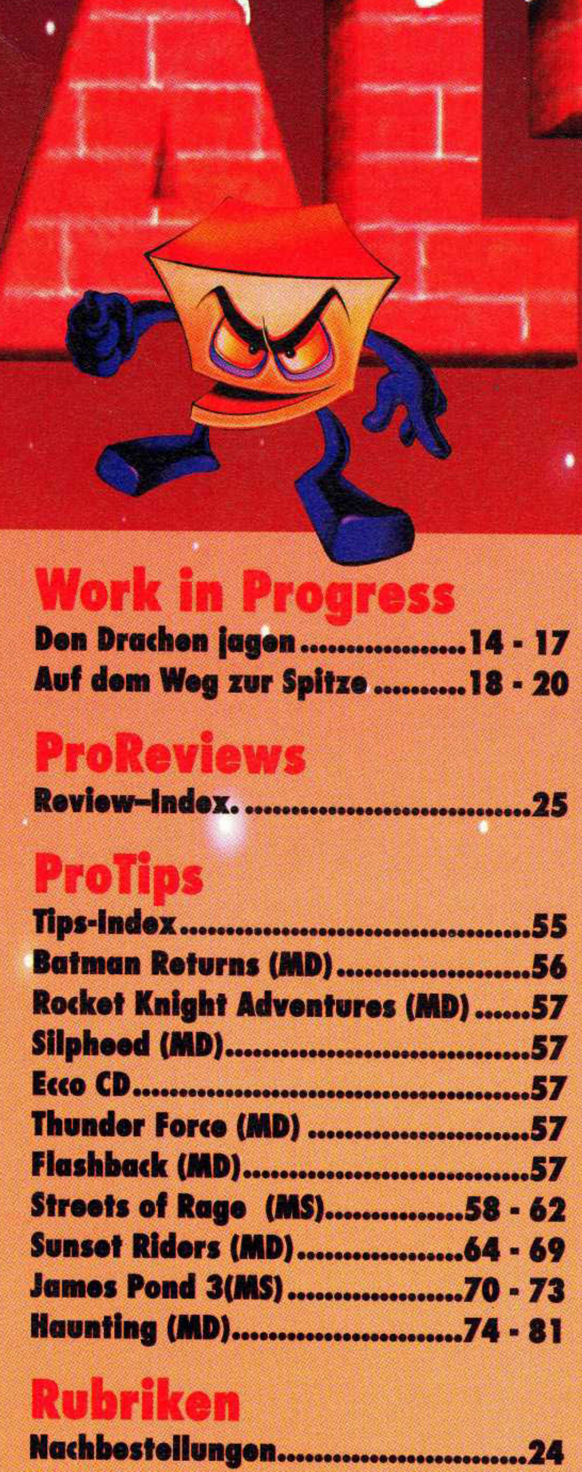
## ProNews



## Neues aus Japan



## ProFeature



## Work in Progress



## ProReviews



## ProTips



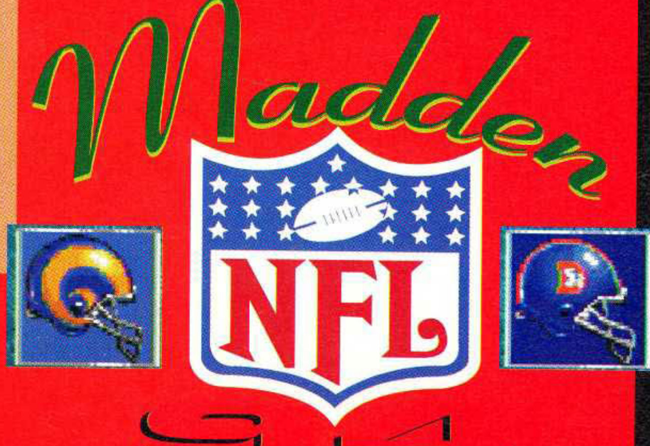
## Rubriken












# REVIEW INDEX







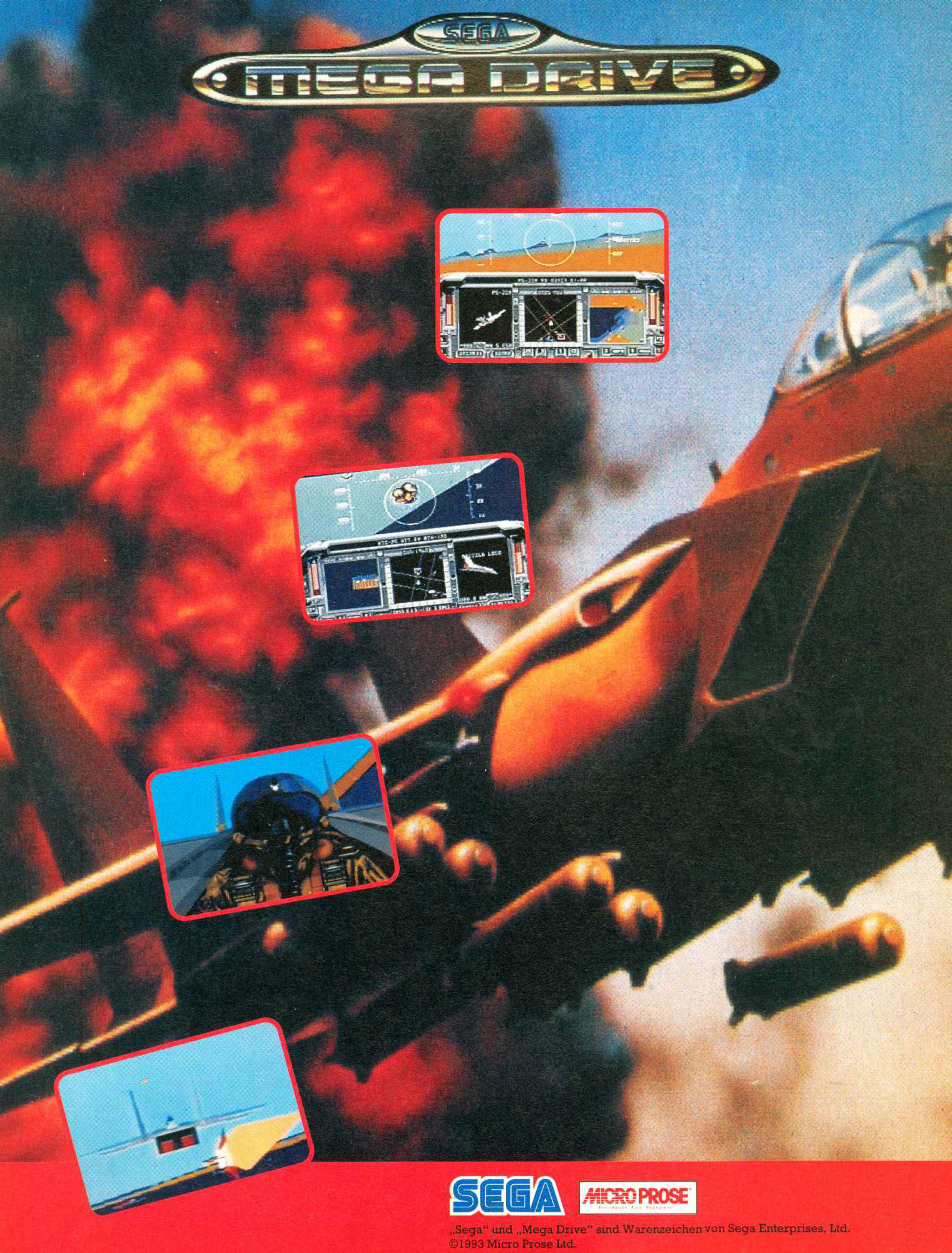












SEGA
MEGA DRIVE
SEGA
MICRO PROSE



Brandheiß!
F-15 Strike Eagle II
16-BIT CARTRIDGE
MICROPROSE
Der actiongeladene Überschall-Knall!
Die schärfste Jet-Flugsimulation aller Zeiten ist jetzt endlich für das Mega Drive da !
So realistisch, daß Dein Control Pad zum Steuerknüppel mutiert. Blitzschnelle Reaktion und Adleraugen sind gefragt, wenn Du Deine Boden- oder Luftziele ausmachst, erfaßt und treffsicher vernichtest oder den tödlichen Raketen Deiner Gegner ausweichst. Das alles in sechs echten Kriegsgebieten. Die Darstellung in Vektorgrafik bringt schnelles, actiongeladenes Gameplay voll rüber. Mit vier Schwierigkeitsstufen und vielen Cockpit- und Außenansichten. Are you ready for take off ? Kämpfe, bevor Dir Deine Feinde Feuer unterm Hintern machen.
Und das sagen die Spiele-Tester:
Mega Fun
„F-15 II hat einfach alles, was eine gute Flugsimulation braucht." (Mega Fun 10/93)
Play Time Star
„... satte Explosionsgeräusche und stimmungsvolle Soundtracks ..." (Play Time 10/93)
10/93, 80%
Video Games
gut
„... sehr gutes Flugfeeling rüber." (Video Games 9/93)
LAGUNA Hot-Line Service: 0 61 07/6 20 67
Und für Modem User gibt's die Mail Box: BBS Nr. 0 61 07/93 02 22
Wollt Ihr mehr Infos von Laguna? – Na Logo!
Einfach den ausgefüllten Coupon auf eine Postkarte kleben und ab damit an:
LAGUNA Video Games
Marketing
Am Südpark 12
65441 Kelsterbach
Ach so : Für die 100 schnellsten Einsender gibt's ein supercooles T-Shirt.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, ebenso andere krumme Touren.
Schnipp
Hallo Freaks!
Ich will mehr Infos von Euch. So, jetzt wißt Ihr's ! Also sofort zuschicken! Und ich warte nicht lange, kapiert !
Name
Straße, Hausnummer
Postleitzahl, Ort
Alter, Geschlecht
SP
Maxx, Euer Spaß-Beauftragter meint: „Einfach bombig!"
LAGUNA VIDEO GAMES
LAGUNA Spiele gibt's überall:
In Kaufhäusern, im Fachhandel oder im Versandhandel.
VK&K Frankfu




# NEWS

## MEGA BOX

Zu einem der großen Vorteile, wenn man bei einer Videospielezeitschrift arbeitet, gehören die Werbegeschenke und Gratisproben, die ständig auf unseren Schreibtischen landen. Einer der Höhepunkte dieses Monats war sicherlich die Mega-CD Disk-Box von "Creative Products". Ein kleiner Handzettel, der mit der Box bei uns eingeflogen war, verspricht: "Die Disk-Box bietet ca. 65% Platzersparnis....und baut sich zu einer CD-Bibliothek auf." Ihr könnt sogar die Bedienungsanleitung darin aufbewahren, ein Punkt der diese Box besonders praktisch macht. Den absoluten Härtetest in unserer Redaktion hat diese Box bereits bestanden. Bevor Ihr Euch jetzt auf den Weg in den nächsten Laden macht oder dem Weihnachtsmann noch einen Expresswunsch zuschickt, müssen wir Euch leider etwas bremsen, denn es ist bis jetzt noch unklar, wann und zu welchem Preis dieser kleine praktische Helfer bei uns auf den Markt kommt. Über den Erscheinungstermin werdet Ihr selbstverständlich sofort unterrichtet.






## MEHR FUßALL

Aufgrund des starken Erfolgs der Fußballspiele hat sich auch Acclaim entschlossen, auf diesem Weg ein paar Tore zu schießen. Von Acclaim war allerdings nur zu vernehmen, daß dieses Spiel das Größte seit der Erfindung des Teebeutels sein soll. Vielen Dank für diese tiefgehende Information!

## ARNIE OHNE ENDE

Ich komme zurück! Selten ist ein Ausspruch so oft in die Tat umgesetzt worden. Erneut geistert Arnie als fast unzerstörbarer Roboter durch die Konsolen. Mit "T 2 - The Arcade Game" bringt Acclaim diesen Titel für die Game Gear-Besitzer auf den Tisch. Aber auch MS-Fans brauchen sich nicht zu sorgen: Denn auch dort heißt es: "Ich komme zurück!". Und wenn's soweit ist, wird es auch bei uns heißen: "Wir kommen zurück!"

## ANPFIFF

Domark meldet sich mit "Marko vs Magic Football" auf dem Mega Drive und dem Game Gear zurück. Dieses Spiel ist eine Mischung aus Fußball- und Jump'n Run-Spiel. Ihr müßt Euch mit Marko und seinem Fußball durch zehn Level, die mit Puzzles und versteckten Räumen bestückt sind, kämpfen. Versüßt wird Euch dieser Trip mit einigen hervorragenden Comicsequenzen. Sobald dieses Spiel in greifbare Nähe rückt, werden wir Euch mit ausführlichen Infos versorgen.



## PERSISCHER HELD

"Prince of Persia" war aufgrund seiner bahnbrechenden Animation eines der am heißesten diskutierten Spiele der letzten Zeit. Jetzt bringt Domark diesen 8 Mbit Klassiker für das Mega Drive auf den Basar. Mit beachtlichen 20 Leveln in Haus und Garten (und Kerker!) soll es Euch den Frühling ein wenig orientalisch gestalten.

# GOLF MIT NICK



Jeder kennt Nick Faldo: Stargolfer und Harrison Ford-Double. Anfang des Jahres ist unter seinem Namen eine der besten Golfsimulationen für den Amiga erschienen. Es galt als eines der realistischsten und spielbarsten auf dem Amiga, und Grandslam hat sich zusammen mit Gametek entschlossen, dies auf das Mega Drive zu übertragen. Im März werden wir es genau wissen.

# FLUGSIM

Wir haben den neuen Sega Flugsimulator "AS-1 Flight Sim" schon in früheren Ausgaben angesprochen, aber jetzt endlich ist er auch außerhalb von Japan gesichtet worden. Unsere englische Schwesterredaktion hat ihn für uns in der "Sega World Arcade" getestet. Sie waren fast sprachlos und konnten uns lediglich mitteilen, daß es der beste Simulator der Welt sei. Er beschert, für schlappe DM 8,-, acht Passagieren ein fünfminütiges Flugerlebnis, das schwer zu schlagen ist. Wann und wo dieser Simulator bei uns zur Landung ansetzt, ist aufgrund von Bodennebel jedoch noch unklar.

# ZAUBERHAFTES FLIPPERN



Ein kleines Bonbon wird es auch wieder für die Game Gear-Besitzer unter Euch geben:

Domarks "Pinball Wizard" bringt Euch fünf Flipper mit Multiball Option, einem großen Flipper über drei Bildschirme, zehn besonderen Bonusleitern, Unterebenen und versteckten Bonusecken. Klingt gut? Nicht ganz, denn es erscheint erst Mitte des Jahres.



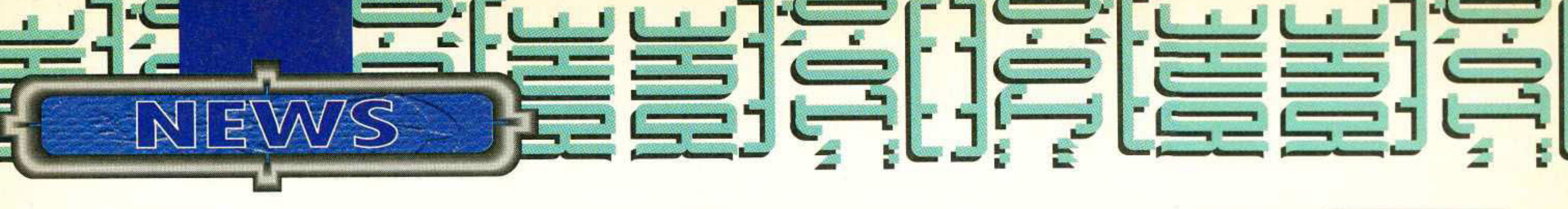
## AUFGELESEN...

- In London wurde gerade der größte Videospieleladen der Welt eröffnet. In "Level One", so heißt der Laden, findet Ihr ca. 5000 Videospiele. Um all diese Spiele durchzuspielen, würde man um die 6 Jahre brauchen (wer das wohl getestet hat?)! Solltet Ihr Euch also in London wiederfinden, schaut mal in der Oxford Street vorbei.

- Weitere Neuigkeiten von Acclaim.... Obwohl sie hauptsächlich als Softwarehersteller bekannt sind, versuchen sie jetzt, den Hardwaremarkt zu erobern und haben mit ihrem neuen "Dual Turbo Remote Controller" voll ins Schwarze getroffen. Mit diesen beiden Infrarotkontrollern (kein Kabelsalat mehr!) könnt Ihr Euch bis acht Meter von Eurem Mega Drive oder Mega-CD entfernen. Sie sind zusätzlich mit Turbo und Super Turbo Speed, Autofeuer und einer Zeitlupenfunktion (für die Schläfrigen unter Euch) ausgerüstet. Diese Kontroller werden in Kürze für DM 139,- (für zwei Kontroller und einen Empfänger) erhältlich sein.

# WILDE RINGER

Acclaim schafft es immer wieder: Sie ziehen sich lila Gummihosen und gelbe Hemden an, sie reiben sich die Körper mit Öl ein und steigen in den Ring, um sich wüste Beschimpfungen an den Kopf zu werfen und sich grün und blau zu schlagen. Mit "Rage in the Cage" für das Mega-CD hat Acclaim, seinen WWF Lizenzen noch einen obenauf gesetzt. Digitalisierte Sprites und die Möglichkeit, ca. 20 Ringer gegeneinander kämpfen zu lassen, sollen das Spiel zu einem Genuß machen. Rage in the Cage soll Anfang des Jahres erscheinen.





# NEUES AUS JAPAN





## CODENAME SATURN

### PRO DATEN

**MEGA DRIVE**

**DEZEMBER**

| | | |
|---|---|---|
| THE EVIL SKY | KODANSHA | 8Mbit+BB |
| DRAGON'S REVENGE | TENGEN | 8Mbit |
| OSSUM POSSUM | TENGEN | 16Mbit |
| METAL FANG | VICTOR | 4Mbit |
| POPPEN LAND | SHUL DE WAVE | ?Mbit |
| AUGUSTA | SEGA | 12Mbit |
| PHANTASY STAR 5 | SEGA | 24Mbit |

**JANUAR**

| | | |
|---|---|---|
| POPPLE MAIL | SEGA | ?Mbit |
| AIR MANAGEMENT II | KOEI | 16Mbit |
| TIME DOMINATOR | BIC TOKAI | 8Mbit |

**GAME GEAR**

**DEZEMBER**

| | | |
|---|---|---|
| MAJAN – GOOD HAND II | SEGA | 4Mbit |
| D.DUCK'S FOUR TREASURES | SEGA | 4Mbit |
| NAZO PUYO 2 | SEGA | 4Mbit |

**JANUAR**

| | | |
|---|---|---|
| BATTLETOADS | SEGA | 2Mbit |
| HISUI MARU | SEGA | 4Mbit |

**FEBRUAR**

| | | |
|---|---|---|
| ALADDIN | SEGA | 4Mbit |
| TREASURE LAND | SEGA | 4Mbit |

**MÄRZ**

| | | |
|---|---|---|
| SONIC DRIFT | SEGA | 4Mbit |
| LAST BIBLE | SEGA | 4Mbit |

Im letzten Herbst stellte Hitachi seinen SH7032 32-Bit Einzel-Chip-Computer vor.

Trotz seiner geringen Größe kann er mit einem DSP Chip und einer hohen Screen Refreshing Rate (das Aktualisieren der Daten auf dem Bildschirm) aufwarten. Hitachi ist mit dieser neuen 32-Bit Technologie an Sega herangetreten und hat sie Sega als Grundlage für eine neue Spielkonsole angeboten.



Am 21.09.93 veröffentlichte eine japanische Wirtschaftszeitung, Nihon Keiza Shinbun, die ersten Details der Zusammenarbeit zwischen Sega und Hitachi und brachte somit Segas Plan für eine 32-Bit Konsole ans Tageslicht.

Sega plant, diese Konsole bis zum Herbst nächsten Jahres weltweit auf den Markt zu bringen, obwohl es wahrscheinlicher ist, daß sie nicht vor Anfang 1995 erscheinen wird. Hitachi wird sich nicht an der Konsole beteiligen, sondern wird diese neue Technologie für pädagogische Multimedia Geräte verwenden. Diese Geräte werden wahrscheinlich weiterentwickelte Versionen der Phillips CDI und der Laser Active Gerüchte sein. Diese Maschinen werden aber erst in zwei oder drei Jahren erhältlich sein.



Die Entwicklung der 32-Bit Konsole von Sega ist von Vermutungen und Geheimnissen überschattet. Das Bild, das wir bis jetzt von dem Gerät haben, ist ein Rohentwurf und hat noch keinen Namen. Wenn Sega es schafft, wie es bei 3DO der Fall ist, eine oder mehrere Firmen an der Entwicklung zu beteiligen, ist Segas Zukunft gesichert. Die Fachleute sehen der nächsten Videospielgeneration mit Spannung und Furcht entgegen.

Es wird erwartet, daß die Software für das Mega Drive und das Mega-CD voll kompatibel sein wird. Diese Erwartungen sind noch nicht bestätigt worden und die ersten technischen Informationen lassen eher das Gegenteil vermuten. Ein neues Gerät kann auf dem Markt nur bestehen, wenn es genügend Software Unterstützung hat. Kompatibilität könnte ein wichtiges Standbein sein.

Bis diese Gerüchte auf dem Markt sind, können wir nur träumen, die Polygonspiele aus den Spielhallen auf den heimischen Bildschirmen zu spielen.

Die angegebenen Zahlen sind lediglich die des Prototypen und können sich bis zum wirklichen Erscheinungstermin noch stark verändern. Es wird sicherlich interessant, zu sehen, wie sich der Markt nach solchen Neuigkeiten entwickelt und wie sich 3DO, 64-Bit Jaguar und CD-32 auf ihm behaupten können.




# ZUKUNFTSMUSIK AUS DER SPIELHALLE

Einer der bekanntesten Hersteller von Spielautomaten ist Namco. Die in Japan ansässige Firma hat jetzt eine Zweigstelle, Namco Europe Ltd. in London eröffnet.

Als kleine Vorschau auf das, was Euch künftig in den Spielhallen erwartet, eine kurze Zusammenfassung der besten Spiele, die von den Programmierprofis für die neusten Maschinen hergestellt worden sind.

Eins der besten Spiele ist "Ridge Racer". Nachdem sie ihre Polygon- und Texture Mapping-Technik entscheidend verbessert haben, kann dieses Spiel durchaus gegen Segas Virtual Racing antreten. Die Straßenrennen durch die Stadt und auf dem Lande setzen einen neuen Standard für Rennsimulationen. Die Screenshots sollen Euch einen kleinen Vorgeschmack auf dieses ausgezeichnete Spiel geben.

Angekündigt wurde Air Combat als der beste Flugsimulator. Mit seinen 3D Polygon Bildern und seinem realistischen FX Sound ist er wirklich ein Gerät der Spitzenklasse: Drei Schwierigkeitsgrade und eine spezielle Bonusrunde für diejenigen die die schwerste Herausforderung nicht scheuen, wird die Stimmung noch verstärkt und die Simulation kommt täuschend echt rüber.

Cyber Sled versetzt den Spieler mit 3D Polygonen und einer exzellenten Grafik in das Cockpit eines Panzers. Das Spiel bietet sechs verschiedene Panzer, ein (fast) echtes Armaturenbrett und zwei verschiedene Spielmöglichkeiten. Kämpft auf mehr als zwölf Spielfeldern gegen einen Gegner oder den Computer. Cyber Sled gilt als Nachfolger des Apple Klassikers Spectre Supreme.




CPU - 32-Bit RISC
Diverse DSP Chips im Gehäuse
Wiederbeschreibbares CD-ROM
16770000 Farben gleichzeitig auf dem Bildschirm
CG Transactions (Texture Mapping, etc.)
PCM 32 Kanal Digital Sound
Wide Vision Mode (16:9)
MPEG Option






● Gunstar Heroes soll der Knaller für das Mega-CD im nächsten Jahr werden. Segas 8Mbit-Version ist im September erschienen und hat hervorragende Kritiken bekommen. Das Spiel wird als herausforderndes Shoot-'Em- Up mit vielen Überraschungen bezeichnet. Gunstar Heroes könnte d a s Spiel fürs Mega-CD werden, wenn es sich nicht wieder als poppige Umsetzung mit einem Super-Vorspann und viel heißer Luft herausstellt.

Anfang nächsten Jahres erscheint das nunmehr fünfte Spiel von Vic Tokai. Time Dominator ist ein weiterer Sonic Ableger, der es allerdings darauf abgesehen hat, ihm den Rang abzulaufen. Lassen wir uns überraschen.

* Es ist offiziell: Puyo Puyo, ein Puzzlespiel, das seit Monaten in Japan Furore macht, soll jetzt auch in den USA erscheinen.

● Erinnert Ihr Euch noch an die Kaugummiautomaten neben den Spielplätzen, die immer mit interessanten Sachen gefüllt waren (aber immer nur Kaugummikugeln ausgespuckt haben)? In Japan sind diese Automaten immer noch auf Groschenfang und sind jetzt aktuell wie nie zuvor, denn sie sind mit kleinen Streetfighter 2 Turboedition Figuren bestückt!

● Der Nachfolger zu dem berühmten Flugmanagementsimulator, Aerobiz, wird Ende Januar erscheinen. Eure Aufgabe ist es, den täglichen Flugverkehr auf einem Flughafen unter Kontrolle zu halten. Da das Chaos aber meistens an der nächsten Ecke lauert, liegt es an Euch, fatale Fehler zu verhindern, ohne dabei gestreßt zu werden und den Spaß zu verlieren.

● Der letzte Schrei aus Japan ist eine Casiouhr mit eingebauter Fernsteuerung. Mit dieser Fernsteuerung soll man, laut Aussage des Herstellers, die wichtigsten Funktionen der zehn größten TV- und Videohersteller bedienen können. Da lauert doch eine Menge Spaß....

● Diese Jahr war eines der schlechtesten für die japanischen Hersteller von Videospiel-Hard- und -Software. Die Gründe dafür sind nicht genau bekannt, man gibt dem Wetter aber einen groflen Teil der Schuld. Die japanische Wirtschaft hat viele Höhen und Tiefen erlebt und die Instabilität des Yen hat das Seine zu den schlechten Verkaufszahlen beigesteuert.

● mj

# VORSCHAU

## AUF NEUERSCHEINUNGEN FÜR DIE SEGA-SYSTEME

**Alle Welt redet von den Weihnachtsspielen, wir jedoch werfen schonmal einen Blick auf die Neuerscheinungen '94:**

### DRAGON'S REVENGE
### TENGEN ● JANUAR ● 8 Mbit



Mega Drive Pinball Fans müssen in letzter Zeit ganz hübsch gelitten haben, auch wenn nun Sonic Spinball von SEGA und demnächst auch Virtual Pinball von EA zu haben sind.

Wie auch immer es um Euch steht, bald – am 15. Januar – veröffentlicht Tengen endlich die Fortsetzung von Dragon's Fury: Dragon's Revenge.

Der Spielverlauf ähnelt dem des Originals, ist aber um etliche Bonuslevel erweitert worden. Tengen und seine Programmierer haben es dabei aber nicht belassen: Ein Spezialeffekt sorgt für eine realistische Perspektive in den höheren Ebenen des Flippers.



Das Spiel besteht aus drei Hauptspielfeldern und enthält acht versteckte Extralevel. Werft einen ausführlicheren Blick auf Dragon's Revenge in unserer nächsten Ausgabe.

### WINTER OLYMPICS
### US GOLD ● DEZEMBER ● 8 Mbit



Der Winter ist so ziemlich die härteste Zeit im Jahr, besonders wenn Ihr nicht im Sommerurlaub gewesen seid... Eiskalte, kurze Tage reichen schon, um vielen von uns die große Lust auf die Bahamas zu machen. Eine billigere Möglichkeit, durch den Winter zu kommen, bietet Euch US GOLD: Wenn Ihr es dieses Jahr nicht zu den Olympischen Winterspielen nach Lillehammer in Norwegen schafft, dann schnappt Euch dieses Modul.

In Winter Olympics kommt Spitzeneisschnelläufer Wilf O'Reilly vor, der übrigens von US Gold gesponsert wird, doch das Spiel enthält nicht nur Wilfs Disziplin, sondern auch u.a. Abfahrtslauf, Riesenslalom, Super-Slalom, Slalom, Super G, Biathlon, Skispringen, Bobfahren und das berüchtigte Rodeln.

Orte und Gelände im Spiel sind dem echten Austragungsort der Winterspiele in Norwegen exakt nachempfunden. Desweiteren habt Ihr die Wahl zwischen einem ausführlichen olympischem Wettkampf oder einer Miniausführung desselben. Also macht Euch darauf gefaßt, Euren Joystick im Kampf gegen den Computer oder in einigen anderen Spielen – auch gegen einen Mitspieler – rasend hin- und herzurütteln. Wir sind dabei (nicht in Norwegen, aber bei Eurem Abfahrtslauf), also haltet die Augen offen!



### CRASH DUMMIES
### ACCLAIM ● JANUAR ● 8 Mbit

Ein Crash-Dummy zu sein ist nicht einfach... Diese Geschöpfe müssen nicht nur ergeben hinnehmen, gegen Betonmauern geschlagen oder abgefackelt, zerquetscht und überfahren zu werden. Jetzt müssen sie es auch noch ertragen, auf Eurem Bildschirm lächerlich gemacht zu werden.

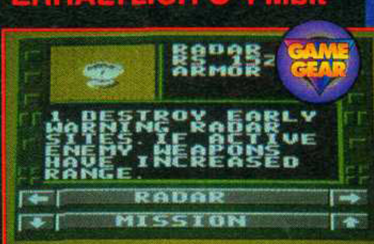


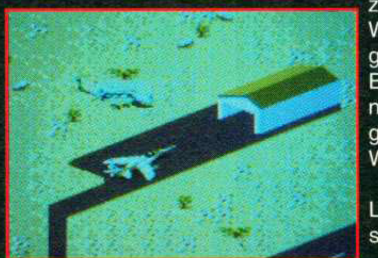

Ob Acclaims Crash-Dummies das noch lange mitmachen werden? Findet es selber heraus – ab Januar auf Eurem Mega Drive!

Ihr spielt die Rolle des mutigen Dummy Spin, der seinen Konstrukteur Doktor Zub aus den Händen des fürchterlichen Kidnappers Junkman befreien will. Das Spiel fordert die unterschiedlichsten Dinge von Euch: Ihr unternehmt tollkühne Auto- und Skifahrten, springt von Wolkenkratzern und müßt in einer Bombenfabrik arbeiten. Aber nehmt Euch in acht! Gemeiner Abschaum ist hinter Euch her, von Roboterrottweilern bis zu feindlichen Crash-Dummys! Ein kurvenreiches Hindernisrennen erwartet Euch, eine Arena voller Gefahren. Wenn sich das gamz nach Eurem Geschmack anhört, wißt Ihr, was zu tun ist...

### DESERT STRIKE
### DOMARK ● AB SOFORT ERHÄLTLICH ● 4 Mbit

Wenn Ihr die Besprechung von Desert Strike fürs Master System gelesen habt, wird es Euch sicher interessieren, daß in Kürze eine Version dieses exzellenten Spiels fürs Game Gear fällig ist. Es kommt ein ebenso umfangreiches 4 Mbit-Modul mit derselben isomethrischen Spielansicht, den gleichen Missionen und genausoviel actionreicher Spannung auf den Markt. Ihr müßt Euren Chopper geschickt zu lenken verstehen, um nicht von Waffen mit großer Reichweite getroffen zu werden und den Erzfeind Kilbaba, einem Mann von nicht zufälliger Ähnlichkeit mit einigen anderen Diktatoren dieser Welt, zu erwischen.



Eilt mit dem Chopper in Euer Lieblingsvideospielgeschäft und schnappt Euch schnell ein Modul!

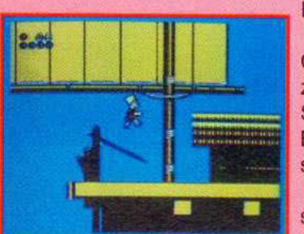


## BART Vs THE WORLD
## ACCLAIM ● BEREITS ERHÄLTLICH ● 8 Mbit

Vor den Simpsons gibt es heutzutage kein Entrinnen mehr, egal wo Ihr hinschaut, Matt Groenigs gelbe Kreaturen erobern unsere Fernseh- und Videowelt.

Diesmal ist Homers Boss in der Atomanlage der Meinung, daß Homer beinahe ganz allein für die enormen finanziellen Verluste der Anlage verantwortlich ist. Ganz wild auf Rache, manipuliert der Boss einen Krusty Clown Wettbewerb; der erste Preis ist eine Weltreise, und die unglücklichen Gewinner sind – na wer wohl?

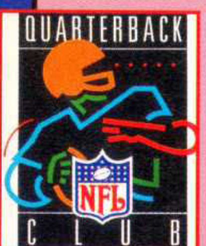
Bart und Konsorten packen also ihre Koffer – ohne zu ahnen, daß ein Verwandter von Homers Boss sie bereits an bestimmten Stationen ihrer Reise erwartet. Bart muß die Tour auf jeden Fall zu Ende bringen, da ihm als Preis ein Gastauftritt in seiner Lieblingssendung, der Juck- und Kratzshow winkt.



Ihr lenkt Bart auf seiner Reise durch China, Ägypten und Hollywood, bis rauf zum Nordpol, immer auf der Suche nach Souvenirs für Krusty. Werdet Ihr Homers Boss und den unvermeidlichen diplomatischen Zwischenfällen entgehen können?

Bart Vs the World von Acclaim ist ab sofort erhältlich.

## NFL QUARTERBACK CLUB
## ACCLAIM ● JANUAR ● 16 Mbit



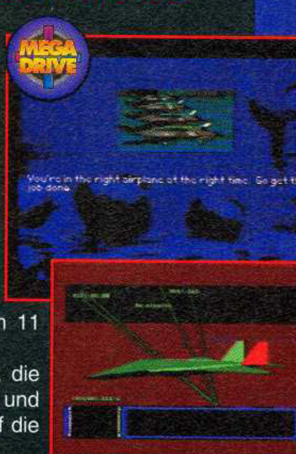

Nach Madden kommt nun noch ein potentiell großes American Football-Spiel auf den Markt: NFL Quarterback Club von Acclaim. Wie Madden wurde auch NFL von Park Place Productions entwickelt.

Diesmal beraten Euch die erfahrenen Berühmtheiten Jim Kelly, John Elway und Warren Moon. Sucht Euch eines der 28 NFL Teams aus, führt es durchs Spiel und kämpft mit ihnen um den Sieg im Match gegen die Rivalen vom Quarterback-Club.

Die Handlung verläuft aus der Perspektive eines Quarterback-spielers; Wetterbedingungen und Klimaverhältnisse könnt Ihr selber bestimmen! Außerdem müßt Ihr Quarterbacks unter den Teams austauschen und Eure Mannschaft für die Quarterback-Challenge trainieren!

Wir müssem abwarten, wie sich die ganze Sache gegen den legendären John Madden macht, aber bis jetzt sieht alles sehr vielversprechend aus! Eine vollständige Besprechung ist in Kürze in SegaPro zu lesen.

## F 117 NIGHT STORM
## ELECTRONIC ARTS ● DEZEMBER ● 16 Mbit





Gute Flugsimulatoren fürs Mega Drive wurden von den Softwareherstellern bis jetzt weitgehend ignoriert! Endlich befindet sich Electronic Arts mit F117 Night Storm im Anflug auf dieses unbekannte Gebiet; EA selbst nennt F 117 Night Storm den ersten Flugsimulator fürs Mega Drive, in dem das technisch vollkommenste Angriffsflugzeug der Welt, der Stealth-Bomber, die Hauptrolle spielt.

Im Cockpit habt Ihr mit Infra-Rot-Ausrichtungen, Laser-Führung und digitalisierter Sprache zu tun, das Spiel bietet außerdem 11 verschiedene Blickrichtungen...Nur Mut!

F117 wird von denselben Leuten hergestellt, die auch LHX Attack Chopper produziert haben und wird in den nächsten Wochen seinen Anflug auf die Ladenregale machen!

## ROAD RASH
## US GOLD ● JANUAR ● 4 MBIT ● IMPORT




Road Rash hat seine Runden in fast jedem Computer und jeder Konsule gedreht... bis aufs Game Gear! GG-Besitzer dürften daher rasend gerne hören, daß dieses ausgefeilte Bike 'em Up' von US GOLD endlich in den USA herausgekommen ist.

Für den Fall, daß Ihr keine Ahnung habt, worum es überhaupt geht: Im Spiel setzt Ihr Euch auf ein Motorrad, in einem Rennen bis zu 150 m/h und fünf Leveln mit dichtem Verkehr, Spuren und einem Asphaltdschungel, in dem Ihr Euch vor fiesen Gegnern schützen und dem scharfen Auge der Verkehrspolizisten entkommen müßt.

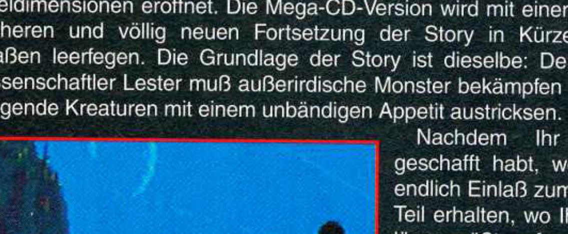
Und das ist noch nicht alles! Ihr könnt Eure Gegner treten, schlagen und von der Straße stoßen. Wenn Ihr eine Stufe höher gekommen seid, kriegt Ihr eine schnellere Maschine.

Es handelt sich um ein 4 Mbit-Modul, doppelt so umfangreich wie üblich. Es erwartet Euch also etwas ganz Besonderes!

## ANOTHER WORLD I + II
## VIRGIN ● WEIHNACHTEN



Another World – ein Titel, den wir Euch nicht erst erklären müssen. Another World I+II waren unglaublich erfolgreich: Mit ihrer cineastischen Atmosphäre und Echtzeit-Polygon-Grafik haben sie uns ganz neue Spieldimensionen eröffnet. Die Mega-CD-Version wird mit einer umfangreicheren und völlig neuen Fortsetzung der Story in Kürze unsere Straßen leerfegen. Die Grundlage der Story ist dieselbe: Der geniale Wissenschaftler Lester muß außerirdische Monster bekämpfen und blutsaugende Kreaturen mit einem unbändigen Appetit austricksen.





Nachdem Ihr Teil I geschafft habt, werdet Ihr endlich Einlaß zum zweiten Teil erhalten, wo Ihr Rätsel lösen müßt, auf gefährliche Feinde stoßt, Freunde findet und verliert. Für uns hört sich das recht gut an - bleibt am Ball bis wir Euch mehr über das Spiel verraten können.

# Den Drachen jagen

**Willkommen in der Traumwelt der CD-Technologie mit einem Blick hinter die Kulissen eines der schönsten Spiele, das jemals in Bits und Bytes umgesetzt wurde: Dragon's Lair. Die gerade in den USA erschienene Mega-CD-Version dieses Spiels wurde diesmal in der Hexenküche von ReadySoft zusammengemixt. Es ist gut möglich, daß der magische Kreuzzug zur Rettung von Prinzessin Daphne alles bisher auf Sega-Konsolen gesehene in den Schatten stellen wird.**

**Unser rasender Reporter hat daher den großen Teich überquert, um mit eigenen Augen zu erleben, wie die Spieltechnik der Zukunft aussieht und welche Rolle ReadySoft dabei spielt. Von seiner Reise hat er Interviews, einen Haufen Insider-Informationen und den letzten Stand der Technik sowohl bei uns als auch in den USA mitgebracht, um unsere Leser auf 1994 einzustimmen.**

A bone-chilling night on the town with Malcolm Evans playing the blood-sucking vampire.

## DAS WAREN NOCH ZEITEN

Zehn Jahre ist es mittlerweile her, daß ein Spielhallenautomat für bis dahin nie gekannte Furore auf dem Markt sorgte. Wo immer Dragon's Lair in den Spielhallen auftauchte, zog es die Menschentrauben an wie ein Magnet das Eisen. Atemberaubende Grafiken und ein nie gekannter Sound sorgten erstmalig für eine stilechte Abenteuer-Atmosphäre.

Treibende Kraft hinter ReadySoft ist der legendäre Ex-Disney-Zeichner Don Bluth. Sein Können hat er bereits in zwei Laser-Disc-Spielen, Dragon's Lair und Space Ace, unter Beweis gestellt. Seit kurzem gibt es nun eine Zusammenarbeit zwischen Bluths Firma ReadySoft und Epicenter Interactive. Erstes Ergebnis dieser neuen Partnerschaft ist die Mega-CD-Version von Dragon's Lair.

Epicenter, Inhaber der Lizenzen an den verschiedenen Dragon's Lair-Varianten, bildet nunmehr ein Joint Venture mit der kanadischen Firma ReadySoft. Präsident Morison, der Chef von Epicenter, ist überzeugt, daß die Entwicklung von Dragon's Lair auf verschiedenen CD-ROM Formaten völlig neue Standards für CD-Spiele setzen wird.



## STAND DER ENTWICKLUNG

Von all den 32-Bit und 64-Bit Maschinen, die momentan für das CD-ROM auf den Markt drängen, richtet sich das Augenmerk vor allem auf das 3DO. Panasonics 32-bit Konsole wird voraussichtlich nächstes Jahr in Europa präsentiert. Ob es bei einem geplanten Preis um die tausend Mark wirklich die Konsole der Zukunft sein wird, scheint allerdings fraglich. Vielleicht wird Sega mit ihrem eigenen 32-Biter Saturn (den wir bereits in den

## CD-JARGON

**BLANK SECTORS**
Bereiche des CD-ROM ohne Beschriftung.

**KHZ**
Frequenzeinheit (Wie bei Radios).

**PALETTE**
Die maximale Anzahl an Farben, die den einzelnen Systemen zur Verfügung stehen (das MD hat 64 Farben auf seiner Palette, kann ab nur 16 gleichzeitig in Gebrauch haben).

**PLANE**
bezieht sich auf die einzelnen Schichten, die ein Bild ausmachen.

**PRE-BUFFERING**
Vorausberechnen, auf welchen Teil der Disc als nächstes zugegriffen werden muß.

**STREAM**
Derjenige Abschnitt des Spiels, mit dem Ihr gerade beschäftigt seid.

**32/64BIT**
bezieht sich auf die Data-Quantität, die eine Maschine auf einmal verarbeiten kann.

Japan-News vorgestellt haben) letztendlich doch das Rennen machen. Es ist zu erwarten, daß Automaten-Umsetzungen wie Virtua Racing und Virtua Fighters eine neue Generation der CD-Hits einläuten werden. Ganz klar: Unter allen Kandidaten kann Sega uns am wahrscheinlichsten in ein neues Spielejahrhundert führen, bei dessen technisch tollen Titeln Euch Hören und Sehen vergehen wird.

Im nächsten Jahr müssen wir uns allerdings wohl noch mit dem Mega-CD bescheiden. Trotz gegenteiliger Beteuerungen und einer gigantischen Marketingkampagne scheint sich der immerhin gut 600 DM teure Mega Drive-Zusatz eher schleppend zu verkaufen. Das ist jedenfalls aus dem hiesigen Handel zu hören, und die bisherigen Titel sorgen zumindest nicht für unerschütterliches Vertrauen in die Zukunft der 16-Bit-Scheiben. Da die Hardware sich nur über herausragende Software verkaufen läßt und wenige Hersteller – darunter Sega selbst mit seinem fantastischen Ecco und Sonic-CD - für entsprechenden Nachschub sorgen, wenden sich die Blicke immer mehr vom Mega-CD ab und den 32-Bit-Konsolen zu.

Malcolm Evans, für das erste Sega-World in England verantwortlich, ist gleichzeitig Chef von Segas Spielhallenabteilung auf der Insel. Über die Zukunft von Segas Automaten befragt, schwärmte er von Technik, die heute schon benutzt wird: "Wir verwenden Texture-Mapping und verfeinerte 64-Bit Grafik, die den Automatenfans das ultimative Spielgefühl vermitteln. Titel wie Virtua Fighters sind das beste Beispiel, und Sie können im nächsten Jahr noch viel mehr solcher Spiele erwarten".






# AUF DEN STRASSEN

Unser englisches Team hat sich aufopferungsvoll unter die Spieler der Insel gemischt und diese gnadenlos interviewt.

Es gibt nur einen Ort in ganz England, zu dem Ihr reisen solltet, wenn Ihr wissen wollt, was in der Welt der Videospiele up to date ist. Nicht etwa in London, Manchester oder Liverpool liegt die größte Spielhalle des Königreichs, sondern der britische Ferienort Bournemouth beheimatet Sega-World, das Eldorado für jeden Spielefreak.

## RAIL CHASE

Mr und Mrs Halsey versuchen sich gerade mit ihren Kindern Joshua und Olivia an Segas Rail Chase. Dieses Laser-Disc-Spiel bietet fantastische Grafiken und einen interaktiven Spielverlauf. Ihr sitzt auf einem hydraulischen Sessel und erfahrt am eigenen Hinterteil ein echtes Indiana Jones-Feeling, während Ihr durch verschiedene gefährliche Zonen rast, in denen es nicht nur gilt, auf der Schiene zu bleiben, sondern auch sich ganzer Legionen von Fieslingen zu erwehren.



Rail Chase


Mad Dog Macree

## MAD DOG MACREE

Etwas zu heavy für unseren Geschmack geht es bei Mad Dog Macree zu. Hier wurde Wert darauf gelegt, die Gegner möglichst realistisch ins Gras beißen zu lassen. Profi-Schauspieler wurden dazu in Filmsequenzen abgelichtet. Elaine Gaffney und Mel Trevett gefällt's trotzdem.

## LETHAL ENFORCERS MACHINE

Hier ist volle Konzentration gefordert, um mit den digitalisierten Bösewichtern fertig zu werden. Diesen Automaten gibt es in England bereits als Mega-CD-Konvertierung von Konami.

## SEGAS AS-1 FLUGSIM

Jüngster Zuwachs der Sega World-Familie ist der AS-1 Simulator. Kye Huriston führt das Raumschiff mit seinen Passagieren sicher durch eine fremde Galaxis, in der der Krieg der Sterne als Familienausflug durchgehen würde.


Sega's AS-1


Lethal Enforcers

# Den Drachen jagen



## DIRK UND DAPHNE

**Dragon's Lair, ein zauberhaftes Märchen-Adventure, ist ein absoluter Klassiker unter den Videospielen. Draufgänger Dirk, streiterprobter Recke aus zahllosen Schlachten, muß seine Angebetete, Prinzessin Daphne, diesmal nicht aus der Höhle des Löwen sondern der des Drachen befreien. Was das Spiel aus der Masse heraushebt, ist nicht so sehr der Spielablauf, sondern vor allem die Grafik, die unter anderem 52 verschiedene, voll animierte Sequenzen enthält.**

**Die Grafik wird hervorragend unterstützt von einem wirklich einmaligen Sound, durchgehend in voller CD-Qualität. In der Tat steht die vorliegende Mega-CD-Version dem Laser-Disc Original in nichts nach. Hinzu kommt noch die düstere, todbringende Burg, die auch den Abgebrühtesten unter Euch Gänsehaut verursachen wird.**

*Im folgenden unterhielt sich unser englischer Kollege Jason Johnson mit David Foster, dem Chefprogrammierer von Dragon's Lair.*

**SegaPro:** Stichwort Speicherkapazität – Wie ist sie auf der CD verteilt? Wieviel Speicher wurde Grafik, Sound, Intro, Spielablauf usw. zugeordnet?

**D.F.:** Dragon's Lair verbraucht auf dem Mega-CD 152 Mb. Jede der 26 Szenen bildet einen gesonderten "Strang" auf der CD. Dazu kommen noch die Einleitung, die umgeschalteten Szenen (die insgesamt 52 Sequenzen ergeben) und die Todessequenz. Jeder "Strang" enthät den Ton, die Hauptsequenz und alle in ihm möglichen Todesszenen. In jedem "Strang" gibt es auch einen Puffer aus leeren Sektoren. So kann der Datenfluß von der CD beibehalten werden, selbst wenn sie 150 KB pro Sekunde überträgt und die aktuelle Szene (Ton + Bild + Tode) nach weniger verlangt. So braucht das Laufwerk in solchen Fällen keine Pausen oder erneuten Zugriffe. Ton, Hauptbildablauf und Tode jedes "Stranges" sind miteinander verwoben und vorberechnet, um den Speicher des Mega-CDs optimal zu nutzen. Alle "Stränge" werden auf dem PC erstellt und verbunden.

**SP:** Wie wurde das Spiel von der Laser Disc auf das Mega-CD umgesetzt?

**D.F.:** Wir haben auf dem PC maßgeschneiderte Mittel, um Dragon's Lair zu programmieren. Die Original-Bilder von der Laser-Disc werden in 24bit-Form mit einer Auflösung von 512 x 480 Pixeln abgenommen. Anschließend wird der Hintergrund einer Szene vom Vordergrund getrennt (da es in der Regel keinen Hintergrund ohne Vordergrund gibt) müssen wir aus vielen Bildern einer Sequenz Teile entnehmen, die dann den Hintergrund bilden. Ist die Kulisse erstellt, trennen wir den Vordergrund auf jedem Bild. Schwierig wird es nur, wenn eine Farbe aus dem Vordergrund in einen bestimmten Bereich der des Hintergrundes gleicht. Dann können die Programme nicht unterscheiden, ob es sich um Kulisse oder Vodergrund handelt, und Retuschen von Hand werden fällig. Nachdem der Rechner die Vordergrundgrafiken nach Kräften getrennt hat, lassen wir die Bilder durch einen Amiga mit Opalpaint laufen. Hier bringen wir die nötigen Feinkorrekturen an (auch die der Hintergrundgrafik).

Jetzt werden die Bilder zurück zum PC geschickt und auf 288 x 192 Pixel (24bit) heruntergerechnet. Dann zerlegen unsere Detailkünstler jeden Vorder- und Hintergrund in vier verschiedene Paletten, die den im Programm zur Verfügung stehenden entsprechen.

Die getrennten Bilder gehen zurück zum Amiga und laufen durch Adpro. So werden die 24bit Bilder in vier Bilder zu 16 Farben zerlegt. Diese werden auf dem Mega-CD abgerufen. Wenn irgendeins grob wirkt, wird es auf dem PC mit DeLuxe Paint nachbearbeitet. Der Ton wird mit einem Soundblaster 16 über einen PC mit 44,100 KHz (8bit) aufgenommen und zur Wiedergabe von der Sega-Konsole auf 15 KHz heruntergerechnet. Unser 10köpfiges Team von Endgrafikern hat seit August rund um die Uhr gearbeitet, um das Projekt zu vollenden. Der Leiter unserer Grafikabteilung, Toni Bozek, verdient besondere Erwähnung und gehört zum harten Kern der Dragon's Lair-Fanatiker.

**SP:** Welche Probleme gab es bei der Umsetzung? Haben die begrenzten Möglichkeiten der Mega-CD Hardware, vor allem die Farbpalette, Euch Schwierigkeiten bereitet?

**D.F.:** Tja, das Schwierigste war tatsächlich die Programmierung für nur 64 KB Video-RAM und die mageren vier 16-Farb-Paletten des Mega-CDs. Am einfachsten ist es, wenn man nur eine 16-Farb-Ebene des Mega-CDs benutzt und zeigt Hinter- und Vordergrund gleichzeitig. So hätten wir einen etwas größeres Bild darstellen können.

Wir haben aber entschieden, auf zwei Blöcke rund um die Außenkante des Bildfensters (16 Pixel) zu verzichten. So gewannen wir aus den Blöcken genug Speicher, um die zwei Ebenen (Vorder- und Hintergrund) darzustellen. Dadurch konnten wir wiederum die Farben besser zuordnen, weil die Blöcke des Vordergrundes keine Daten aus dem Hintergrund enthalten (und umgekehrt). So standen mehr Farben für die besonderen Anforderungen des Vordergrundes zur Verfügung. In der Regel haben wir dem Hintergrund 16 Farben zugeordnet, dem Vordergrund aber 48. War der aber besonders klein, bekam jede Ebene 32 Farben.

**SP:** Wann wurde das Original – Dragon's Lair – auf Laser Disc veröffentlicht und wie habt Ihr es den Standards der neunziger Jahre angepaßt?

**D.F.:** Die Original Laser Disc erschien 1983 und bildet die Grundlage unserer Umsetzung. Der Spielablauf ist derselbe, und dank des CD-ROMs können wir eine sehr genaue Umsetzung für das Mega-CD liefern.

Ein Vorteil des CD-ROMs ist die schnellere Zugriffszeit (mit intelligentem RAM-Vorpuffer) und der verkürzte "Black-out" vor Sterbeszenen. Nach der Endbearbeitung der Grafik sind unsere Hintergrundbilder jetzt stabil und nicht mehr so zittrig wie auf der Laser Disc.

**SP:** Wird es künftige Versionen von Dragon's Lair für 32bit Konsolen geben?

**D.F.:** Da wir jetzt die Grafik-Codes in 24bit haben, können wir sie an alle System-Auflösungen anpassen, die es in Zukunft geben wird. Wir warten also tatsächlich auf künftige CD-Konsolen.

**SP:** Wohin bewegt sich Ihrer Meinung nach der Konsolenmarkt? Stehen das Ende der Module und ein neues Zeitalter der Unterhaltungselektronik bevor?

**D.F.:** Gäbe es keinen Preisunterschied zwischen dem Mega Drive und der CD-Einheit, würden Spiele in Modulform bald verschwinden. Ich glaube aber, daß sie nicht über Nacht aussterben werden. Die Module beinhalten meist schnelle Action-Spiele für ein jüngeres Publikum, die man zwar auch auf CD umsetzen kann, doch die Verbesserungen wären nur geringfügig ( solche Spiele brauchen keine 600 Mbit).

Der CD-Käufer dagegen will ein Produkt, das die Speicherkapazität des CDs ausnutzt. Das trifft eher auf Full-Motion-Video und interaktive Abenteuer mit Supergrafik und tollem Sound zu (wie im PC-Bereich). Ich meine, die Entwicklung tendiert zur CD und daß wir tatsächlich vor einer neuen Ära der Unterhaltungselektronik stehen.





# Den Drachen jagen

## PROFIL

**Name:** ................David Foster
**Alter:**................30
**Arbeitet in:**................Richmond Hill, Ontario, Canada.
**Wohnt in:**................Gormley, Ontario
**Beruf:**................Präsident/Entwicklungsleiter/Programmierer.
**Lieblingsessen:** Steak, mexikanisch, Souflaki, Moussaka, Süßspeisen.
**Lieblingsband:** ..........Tragically Hip (Band meines Bruders) und Moxy Fruvous.
**Lieblingsspiel:**................Komplexe Grafikadventures und Denkspiele.
**Discologie:** Dragon's Lair, Space Ace, Dragon's Lair II: Time Warp, Dragon's Lair III: The Curse of Rordred, Space Ace II: Borf's Revenge für PC, Macintosh, Apple II GS Atari ST und für einige Amiga-Versionen. Dragon's Lair für die ReelMagic MPEG Video Karte gerade beendet.

## AB IN DIE ZUKUNFT

ReadySoft ist nicht die einzige Firma, die 1994 CD-Schwerpunkte setzen will. Auch American Laser Games, Namco, Electronic Arts und Virgin haben einige Trümpfe im Ärmel und vielleicht schon Arbeit für den Osterhasen. So steht es ums CD-ROM - und die Zukunft sieht recht rosig aus!

## American Laser Games

Schöner schießen?

Mad Dog Macree und Who shot Johnny Rock sind die ersten Titel aus einer Reihe geplanter Umsetzungen von Laser Discs. Der heftige Schußwechsel mag grafisch beeindrucken, doch den Spielverlauf empfinden wir als eher abstoßend. Zumindest diese beiden Titel werden wohl auch nicht in Deutschland erscheinen.

## Namco

Der Automatenriese denkt zur Zeit intensiv über künftige Spiele nach, während er für Titel wie Ridge Racer wirbt. Dort sieht man die Zukunft in Automatenumsetzungen, vor allem für Segas neue 32bit Konsole. Namco hat kürzlich eine neue japanische Blue-Chip-Filmgesellschaft namens Nikazu gekauft. Von deren linearer Animationstechnik erhofft sich Namco weit über 1994 hinaus einen Vorstoß in neue Technologien und zu besseren Spielen.

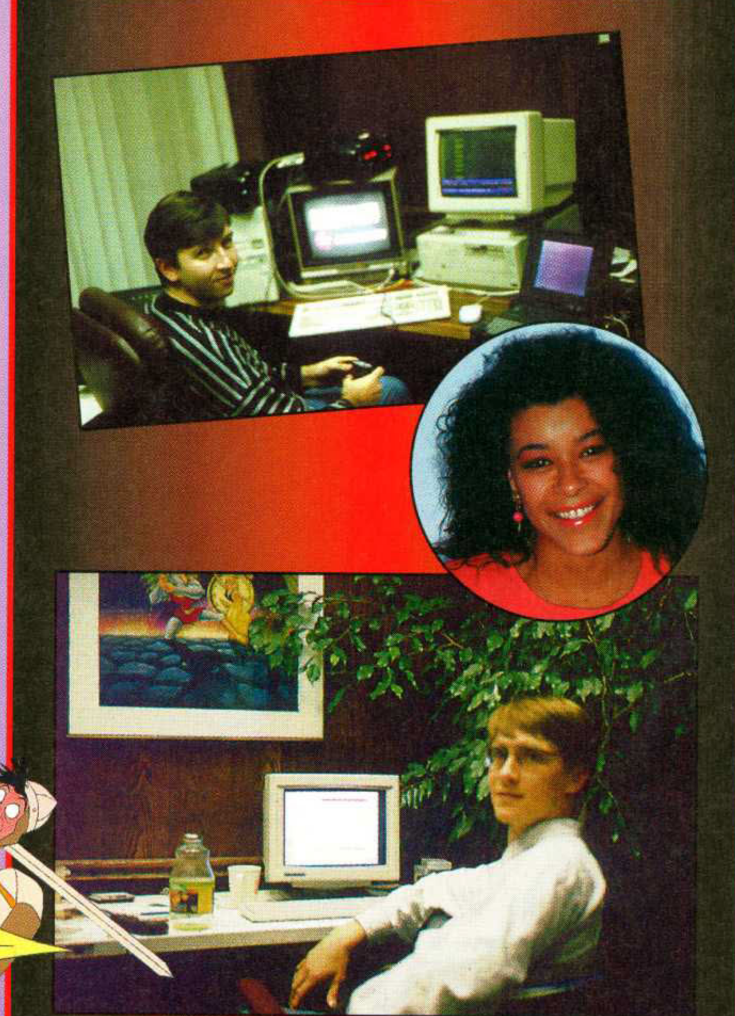
## Virgin

Der Spielegigant erhofft sich viel von der CD-ROM-Technologie. So ist Dan Marchant, der interne Entwicklungsleiter, sicher, daß die CD-Elektronik die Module verdrängen wird. Er ist der Auffassung, daß vor allem das Raubkopieren den Niedergang der Module beschleunigen wird. Er macht sich für ein hartes Vorgehen gegen "professionelle Piraten" stark und setzt jetzt schon voll auf die CD-ROM Entwicklung.

## DRACHENBANDE

**Dies sind die freundlichen Gesichter hinter Dragon's Lair. Oben: Jason Silverberg, David Magerman, Joe Verissimo, Norice Millen and Mike Boulet. Unten: David Foster – Präsident und CEO (Starprogrammierer), June Brown – verantwortlich für Public Relations und Andy Hook.**







# AUF DEM WEG ZUR SPITZE

**Anläßlich Domarks neuester Kreation Marko's Magic Football, wirft SEGAPRO einen Blick auf die gesamte Szene der Videospielhelden und versucht zu klären, warum die Herstellerfirmen so erpicht darauf sind, ein Firmenmaskottchen in ihrer Mannschaft zu haben...**

Welche Zutaten benötigt man, um einen Helden zu schaffen, den die Jugend unwiderstehlich findet, der auf Eltern liebenswert wirkt und den Kunden das Geld aus der Tasche lockt? Ein Held, der selbst nach massiven Werbekampagnen und strapaziösen und erbarmungslosen Lizenzerteilungen noch frisch und ungetrübt aussieht.

Sehen wir uns den Urvater von allen an: Ein Nagetier. Mit großen schwarzen Ohren, die seltsam vom Kopf abstehen. Einer hohen piepsigen Stimme, die eigentlich lächerlich klingt. Einer Freundin, deren Name und Aussehen ihm verdächtig ähnlich sind. Ein treues Tierchen, eine eher dämliche, aber ulkige Promenadenmischung. Mickey Mouse, wer sonst! Doch wie kommt man unter tausenden von Kandidaten ausgerechnet auf so eine Figur?

Wenn man nach dem Erfolg von Super Mario Brothers, Teenage Mutant Hero Turtles und Sonic the Hedgehog gehen kann, muß man lediglich das Pferd von hinten aufzäumen. Aus der Sicht des Lizenznehmers hat sich Mario am meisten durch den Verkauf von Zubehörartikeln etabliert: Zahnbürsten und Schreibtischlampen, Schaumbäder und Gummibälle, Plüschtiere, Filme und Limonaden. Der Verkauf der Zubehörartikel richtete sich bei Sonic mehr auf den Videospielmarkt.

So wie wir die Videospielszene heute kennen, ist sie unzweifelhaft durch die Filmindustrie und ihre Lizenztitel geprägt. Hollywood kreiert unmenschliche Figuren, hebt sie auf ein Podest und zieht ihnen dann immer öfter den Teppich unter den Füßen weg. In der frühen Geschichte des Films schuf Charlie Chaplin seinen traurigen Tramp mit einem kleinen verwahrlosten Hund an seiner Seite. Doch der Köter folgte keiner Anweisung, und so wurde er kurzerhand von dem launischen Clown buchstäblich aus dem Set geworfen und ward nie wieder gesehen.

Der sprechende Maulesel Francis dagegen kam beim Publikum groß an. Francis machte eine Reihe von sehr populären Filmen, einer davon hieß 'Francis in the Navy' mit Clint Eastwood in einem seiner ersten Auftritte, dem man ansah, wie unwohl er sich in der Rolle eines großen schusseligen Idioten fühlte. Francis hatte unzählige Auftritte in Fernsehshows und bekam einen lukrativen Vertrag. Seine Karriere nahm allerdings ein jähes Ende, als es in einer Ed Sullivan Show Schwierigkeiten mit dem Synchronsprecher gab und das Tier sich landesweit blamierte.

Doch ein Unternehmen schuf den Standard in der Charakterkreation und Lizenzausbeutung, der alle anderen beeinflußte. Angefangen mit den Hauptfiguren Mickey Mouse, Donald Duck und Goofy bis hin zu den vielen Filmhelden, schuf Disney ein gewaltiges Reservoir an liebenswerten und unwiderstehlichen Charakteren mit einem unbegrenzten, lukrativen Lizenzpotential. Trotz eines großen und teuren Fehlers in der Nähe von Paris, verzeichnet Disney auch heute noch denselben frischen und ungetrübten Erfolg mit Mickey und seinen Freunden wie seit eh und je. Warner und Hanna Barbera erzielten ebenfalls mit ihren Trickfiguren große Erfolge auf der Leinwand, doch sie vernachlässigten beide das Merchandising.

Es war George Lucas, der mit Star Wars das Merchandisingpotential eines Filmes auf die Spitze trieb. Die nichtmenschlichen Helden C3PO, R3D2 und Chewbacca waren ideal zu vermarkten. Diese

Gewichtung auf die Figurenerschaffung diktierte das Filmgeschäft in den darauffolgenden fünfzehn Jahren und, seit dem Boom Mitte der achtziger Jahre, auch die Computer- und Videospielindustrie. Jahrelang entliehen sich die Spielehersteller namhafte Figuren aus Comics, Büchern und natürlich vorrangig aus Filmen. Nintendo und Sega brachen mit dieser Tradition in ihrem Kampf um die Marktbeherrschung. Sie schufen ihre eigenen Figuren, die Mario Brothers und Sonic the Hedgehog.

Der phänomenale Erfolg von Mario und Sonic weckte das Interesse der Filmindustrie, und zum ersten Mal lief der Lizenzenhandel umgekehrt. Film- und Fernsehanstalten bemühten sich um die Lizenzen dieser Videospielgiganten. Der Zug kam ins Rollen, und Spielehersteller erschufen Charaktere mit dem Ziel, den Erfolg von Sonic und Mario, oder zumindest einen Teil davon, wiederholen zu können.

## Sonic

Sonic ist, soweit es die Industrie betrifft, der Maßstab dafür, was mit einer Produktförderung durch eine Videospielfigur zu erreichen ist. Nach seinen bescheidenen Anfängen auf dem Mega Drive, schnitt sich Sega eine Scheibe von Nintendos Kuchen ab und warb aggressiv für die neue Konsole mit dem neuen, eigenen Helden Sonic.

Als Sonic 2 veröffentlicht wurde, verlängerten Videospielgeschäfte in ganz England ihre Öffnungszeiten, um der gewaltigen Nachfrage gerecht zu werden. Das entpuppte sich als weise Entscheidung, denn schon am ersten Tag gingen 750.000 Module über den Ladentisch. Der Umsatz des ersten Tages in Höhe von 27 Millionen Pfund war bisher von keinem Video, Film oder Buch erzielt worden. In der Oxford Street brachen Krawalle aus, als der Vorrat an Spielen zur Neige ging!

Sonic hat sich aus den bescheidenen Anfängen befreien können und repräsentiert heute Segas Produkte in derselben Art und Weise wie Mickey Mouse den Disneykonzern. Sonics Bild läßt sich auf T-Shirts, Büchern, Uhren und Briefpapier finden. Sonic gehört zu den populärsten Figuren Amerikas und ist bekannter als Arnold Schwarzenegger. Eine erstaunliche Leistung für diesen Helden, dessen Spiele in Amerika nicht den besten Absatz finden (Nintendo beherrscht den Markt).

Amerikanische Sonicfans können ihn jetzt jeden Samstagmorgen in seiner eigenen Fernsehshow bewundern. Dieser Cartoon erzielt am Samstag die höchsten Einschaltquoten des Landes und verdrängt sogar die populären X-Men. Heute ist Sonic die erfolgreichste Zeichentrickfigur im ganzen Land – erfolgreicher als Mario und Mickey Mouse.

## James Pond

Millenniums Parodie auf 007, James Pond – von Electronic Arts auf dem Mega Drive veröffentlicht, feuert gnadenlos ein unaufhörliches Repertoire an Wortspielchen auf Ian Flemmings weltmännischer aber skrupelloser Kreation eines Geheimagenten ab... "Lizenz zum Löten" oder "Doppel-Boppel Sieben" sind typische Beispiele dieses ironischen Humors. Doch neben dieser schamlosen Parodie brachte Pond viel Spaß, und sein gewinnender Smoking-Charme eroberte die Herzen einer von Sonic gesättigten Spielergemeinde. Im ersten Spiel war Pond als Naturschützer unterwegs, um die ruchlosen Pläne von Dr. Maybe und Dr. No zu durchkreuzen. Die Handlung fand in bunten Leveln unter Wasser statt, darunter das Dichtmachen eines Lecks und die sichere Eskorte eines Fischschwarms durch Fässer mit radioaktivem Abfall. Mit einem exzellenten Spielgefühl und zahllosen Sprites brachte James Pond Millenium den Erfolg und erfüllte seine Aufgabe als niedlicher liebenswerter Charakter tadellos.

Sein unwiderstehlicher Charme erwies sich als sehr heldenhaft, selbst in Verkleidung. In der Fortsetzung war er "Robocod, halb Mann, halb Fisch... ganz Kabeljau". Die Gags behielten denselben Stil und Robocod war ein offensichtlicher Seitenhieb auf die oftmals skrupellose Filmlizenzvermarktung in der Videospielbranche. Die Witze wurden schlechter, aber das Gameplay verbesserte sich, als Pond ins Weltall geschossen wurde. Pond erhielt den neuen Namen Splash Gordon. Doch da sein Name so berühmt war, behielt er seine 007-Kennung. Im Kosmos wurde eine Verballhornung des Moonrakers als Finale ausgetragen. Dr. Maybe verlagerte seine skrupellosen industriellen Ambitionen auf den Mond, um dort sämtliche Käsereserven abzubauen und von dort aus den Käseweltmarkt zu beherrschen. Pond tritt der Organisation Death Fish bei, und Charles Poisson ist noch nicht aus dem Spiel!

Millenium war das erste kleine unabhängige Softwarehaus, das den Vorteil in einem Vorzeigehelden erkannte, und Ponds Erfolg führte zu einer beträchtlichen Anzahl an neuen Sonics, Marios und Ponds.

## Bubsy the Bobcat

Noch vor Jahren wendete sich das amerikanische Label Accolade nur selten anderen Themen als Sportsimulationen zu. Doch nachdem ein wichtiger Prozeß gegen Sega gewonnen wurde, eroberte das Softwarehaus mit ihrem Maskottchen Bubsy Bobcat an der Spitze große Teile des Videospielmarktes. Accolade veröffentlichte Bubsy the Bobcat zuerst auf dem Mega Drive, und sein Stil ähnelte sehr dem von James Pond. Das Spiel hat selbst verglichen mit Pond einen zweifelhaften, pelzigen Humor. Doch wieder einmal brachte die Kombination eines niedlichen Helden mit vorzüglich animierten Grafiken und digitalisiertem Sound Videospieler überall in Verzückung. Angepriesen als "interaktiver Zeichentrickfilm" entpuppte sich Bubsy nicht nur als Fusselbällchen. Unkomprimiert sind die Daten wesentlich umfangreicher als die Speichergröße des Moduls. Zwanzig Level, von denen jeder dreißig Screens lang und zehn Screens hoch ist, und Abschnitte, die von der Geschwindigkeit her mit Sonic gleichziehen - das ist nicht nur von technischer Seite her beeindruckend.

Zu Beginn diesen Jahres landete Accolade einen ganz besonderen Coup: Als Independentverlag brachten sie einen Deal mit amerikanischen Fernsehsendern zustande. Genau wie Sonic bekam Bubsy Bobcat seine Fernsehsendung "Kid's Day Off" zur Hauptsendezeit zu Thanksgiving. In diesem Pilotfilm trat Bubsy als quasselnder selbstbewußter Held auf, und sein skurriler Humor kam bei jung und alt gleichermaßen gut an.

Der Erfolg des Pilotfilms sorgte dafür, daß nun eine Serie produziert wird. Bubsy und Figuren wie Prof. Virgil, Bowell the Buzzard und Sid Vicious the Shrew sind vorzügliches Material für eine erfolgreiche Zeichentrickserie, und dieser gute Kontakt in den Staaten bedeutet für Accolade einen großen Vorteil gegenüber seinen Mitbewerbern in England. Eine Ausstrahlung der Serie in Europa ist zur Zeit noch nicht geplant.

## Alfred Chicken

Mindscapes Alfred Chicken sollte ursprünglich einen verrückten und gefährlichen Charakter haben. Doch eine Kette von Ereignissen brachte Mindscape dazu, auf einem radikaleren und kontroverseren Weg Erfolg zu suchen. Ein Mann in einem 2,40



# AUF DEM WEG ZUR SPITZE

Meter großen Hühnerkostüm kandidierte auf einer Bezirkswahl in einer englischen Kirche gegen die wohlmeinende, doch schrecklich langweilige Abordnung der Rainbow Party und gewann mit achtzehn Stimmen Vorsprung. Mit dem Einsatz von 17.000 Pfund für die Antrittsgebühr erhielt Alfred sackweise Post und mehr Aufmerksamkeit in den öffentlichen Medien als die drei etablierten Parteien zusammen, und das genau zu dem Zeitpunkt, als das Spiel veröffentlicht werden sollte. Doch es wurde noch besser: Humorlose Abgeordnete beklagten lauthals die Verschwendung von Zeit und Geld durch diese Schwindelwahl, in der eine Firma die Bezirkswahl für eigene Werbemaßnahmen mißbrauchte.

Von dieser Berühmtheit konnte eine derart anarchische Figur nur träumen. Alfred erschien in der Regenbogenpresse zusammen mit dem Mädchen von Seite Drei, Donna Ewin, und danach auf einem Polizeifoto. Dann wurde Alfred aus einer brandneuen Show geschmissen, weil er Bubsy Bobcat zusammenschlug, nachdem die beiden um 20 Pfund gewettet hatten, welche Figur schneller rennen könnte. Mindscape beabsichtigt diesen berüchtigten Charakter in Fortsetzungen weiterleben zu lassen, in denen das Äußerste aus dieser Figur herausgeholt wird.

## Zool

Gremlins nüchterner Alienninja aus der x-ten Dimension war prädestiniert dafür, ein Videospielheld zu werden. In seinem amüsanten Kostüm flitzte der auf dem Amiga entstandene Held ähnlich schnell wie Sonic über den Bildschirm. Konfekt und Süßigkeiten nehmen in dem Spiel eine wichtige Rolle ein, was den weltgrößten Süßwarenhersteller Chupa Chups zu einer gemeinsamen Promotion anregte. Das Videospiel wurde durch Kinowerbung unterstützt, und ein Zoolcomic schickt sich an, zum neuer Kult zu werden. Doch Gremlin entschied, daß Zool eine Videospielfigur und repräsentatives Firmenmaskottchen bleiben sollte.

## Mr.Nutz

Oftmals wenig Originalität demonstrierend, wurde das große Softwarehaus Ocean eher durch die Umsetzung von mehr Filmlizenzen als jede andere Firma auf der Welt bekannt. So ist es ziemlich ungewöhnlich, daß Ocean zu so einem späten Zeitpunkt versucht, seinen eigenen Charakter zu entwerfen. Mr.Nutz soll in einer ähnlich revolutionären Art und Weise wie die von Mindscape gewählte, vermarktet werden. Die Figur scheint mit Sonic und Bubsy auf ein und dieselbe Schule gegangen zu sein, so groß ist die Ähnlichkeit. Aber man war mit dem flauschigen Schwanz nicht einverstanden und fand für das niedliche Ding keine Verwendung. Der komplette Charakter wurde neu überarbeitet, mit dem Ziel, die von Sonic gesetzte Schallmauer zu durchbrechen. Das Spiel wird auf dem Nintendo und für den Amiga erhältlich sein. Über eine Version für das Mega Drive wird bereits verhandelt. Es bleibt uns nur abzuwarten, ob Nutz das hält, was von einem so großen Hersteller erwartet werden kann.



## COOL SPOT

Die Helden des gesamten Videospielmarkts sind bis ins Lächerliche vermarktet worden: Zu allem und jedem werden bunte Konsumartikel von Chips bis Brause angeboten, die die Popularität der Videospiele ausnutzen. Imagebewußt lieh die Limonade 7-Up ihr entzückendes Logo Fido Dido und seinen Machern. Daraufhin verblaßte Fido auf dem Bildschirm bis zur Bedeutungslosigkeit und als man ihn schließlich mit neuen Farben ausstaffierte und ihn mit einem stärkeren 3D-Effekt schön abrundete, war er praktisch nicht mehr zu erkennen. Virgin Games zog den berühmten roten Punkt von der Flasche, verpaßte ihm Arme, Beine und Augen und rief damit den coolsten aller Charaktere unter den Videospielhelden ins Leben. Cool Spot ist sehr attraktiv und hat das Zeug zu einem Riesenhit. Die Freigabe auf den Markt ist fällig, so daß COOL SPOT einer der heißesten Titel des Winters werden dürfte.

## MARKO'S MAGIC FOOTBALL

Da sich so viele Unternehmen stürmisch an der Entwicklung einer populären Heldenfigur versuchten, war es nur eine Frage der Zeit, bis DOMARK in den Wettbewerb eingriff. Viele Hersteller schlugen den bewährten Weg ein, und dieses Spiel ist keine Ausnahme. Aber Domark war immerhin nicht so zynisch, einfach etwas zusammenzukleistern, in der Hoffnung, irgend jemand werde es schon kaufen und somit Geld hereinbringen. Stattdessen ist man mit viel Vorsicht und Feingefühl an die Sache herangegangen und das läßt hoffen, daß Marko für sie eine ebenso wertvolle Figur wird wie Sonic für Sega oder Zool für Gremlin.

Das Spiel präsentiert uns Marko und seinen magischen Fußball in einigen der wundervollsten Cartoongrafiken, die wir je gesehen haben. Tatsächlich scheint es sich bei diesem Spiel um einen Schritt in Richtung "interaktiver Zeichentrickfilm" zu handeln. Leider gab es ein paar Spitzfindigkeiten mit Krisalis zu klären, die einige Ähnlichkeiten Markos mit dem eigenen Soccer Kid bemängelten. Aber nun sind diese Unstimmigkeiten beseitigt. Markos Image durchzieht die gesamte Domark Werbung, und es ist klar, daß sie ihre ganze Hoffnung auf den kleinen Lümmel setzen.



Heute ist uns allen klar, daß die Videospielindustrie nach ihren stolperigen Anfängen in den 70ern erwachsen geworden ist. Man erzeugt heutzutage eine Symbiose von Film, Spiel und Musik. Schließlich basiert weltweite Promotion auf einfach wiederzuerkennenden Markennamen. Das heißt, daß Softwareunternehmen nicht länger allein dazu verdammt sind, Spiele auf den Markt zu werfen. Es wird sehr interessant zu beobachten sein, wie weit diese Entwicklung gehen wird. Nach seinem Mißerfolg mit *LAST ACTION HERO* in den Kinos wurde Markenartikel Arnold Schwarzenegger gefragt, wieviel Sony durch den Flop verloren habe. Er antwortete darauf , daß Sony sich das Geld schon zurückgeholt habe, bevor der Film überhaupt in den Kinos angelaufen sei – durch das entsprechende Merchandising. Ob so etwas auch in jedem Fall auf die Videospielindustrie zutreffen wird, muß sich erst noch zeigen. Aber so lange wie Sonic durch die künstlichen Welten tobt, solltet Ihr lieber nicht dagegen wetten.


ICH BIN UNSTERBLICH
GODS
ACCOLADE
Mega Advanced Gaming-91%
Sega Pro-92%
A Bitmap Brothers game
GODS
BECOME ONE ON
SEGA
MEGA DRIVE
1991,1992,1993 The Bitmap Brothers Gods is a trademark of The Bitmap Brothers All rights reserved Sega and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises Ltd Licensed by Accolade, Inc.

# PRO Leserbriefe

**SegaPro**
**Leserservice, Postfach 101 905**
**44719 Bochum**

**Vielen Dank allen Leuten, die uns so eifrig geschrieben haben, weiter so, Fans, alle Eure Einsendungen werden mit Interesse gelesen. Bitte verseht sowohl Briefumschlag alsauch den Brief selber mit Eurem Namen u. Anschrift. Veröffentlichung soweit möglich; das Recht, Briefe zu kürzen, behalten wir uns vor. Die beste Einsendung (soweit vorhanden) wird mit einem SegaPro T-Shirt ausgezeichnet!**

**Also greift zum Griffel, faßt den Füller, krallt Euch den Kugelschreiber, packt den Pinsel und schreibt, zeichnet, malt an:**

**SegaPro Leserservice**
**Postfach 101 905**
**44719 Bochum.**

## STAR WARS

Ich besitze seit Weihnachten '92 ein Master System II und habe folgende Frage: Da ich ein totaler Star Wars-Fan bin, möchte ich gerne wissen, wann Star Wars auf dem MS herauskommt.

*Norman Rieß*

**Schon geschehen! Den großen Test findest Du in unserem Oktober-Heft (Ausgabe 12). Übrigens: Schau' mal ins Dezember-Heft (Ausgabe 14): Ab Seite 60 gibt's die Komplettlösung zu dem Klassemodul.**

## GAME GEAR

Gibt es eine Lektüre mit Tips und Tricks zu GG-Spielen?

*Uwe Widmer, Burgdorf*

**Du hältst sie gerade in der Hand. Außer jeder Menge Kniffe gibt es in fast jeder SegaPro ausführliche Tricks zu einem Game Gear-Spiel. Wir sind der Meinung, daß tolle Handheld-Spiele wie Star Wars nicht nur ausführliche Tests, sondern auch Komplettlösungen verdienen.**

## HEISSER SPORT

Seit 2-3 Wochen lese ich in Zeitschriften für Computerspiele Einschätzungen des Spiels "Bulls vs Blazers and the NBA Playoffs".

Da mein Interesse sowieso mehr bei Sportspielen liegt und ich ein großer Basketball-Fan bin, würde ich mir dieses Spiel gerne kaufen, aber mein Problem liegt nun darin, daß ich es nirgends auftreiben kann.

Könnten Sie mir vielleicht einen höchstwahrscheinlichen Tip geben, wo dieses Spiel erhältlich sein könnte?

*Jürgen Scholz, Hoppenrade*

**Bulls vs. Blazers ist hierzulande schon erschienen und müßte in jedem gutsortierten Kaufhaus oder Fachgeschäft zu haben sein.**

**Wenn Sie das Modul lieber ins Haus bestellen wollen, probieren Sie's mal bei der Traumfabrik, Tel. 030/694 48 62.**

## MEHR TRICKS?

In Ausgabe 2 und 3 habt Ihr kleine Hefte mit Tips & Tricks veröffentlicht. Könnt Ihr sowas nochmal machen, mit aktuellen Games? Ansonsten ist Eure Zeitung echt super!

*Stefan Basfeld, Rheinberg*

**Hmmm, schon möglich. Laß' Dich überraschen.**

## ALTERSFRAGE

Wird es einmal eine Fortsetzung zu Street Fighter II geben?

Wie alt muß man eigentlich sein, um bei SegaPro mitmachen zu können?

Werden alle neuen Kampfspiele mit dem neuen Pad zu bedienen sein oder mit dem alten?

**1. Das Gerücht aus der letzten Ausgabe hat sich bestätigt: Capcom bastelt am nächsten Street Fighter! Bis der allerdings im Regal steht, werden noch etliche Bytes durch Deinen Modulschacht schießen.**
**2. Wie alt sind unsere Leser? Jeder, der Spaß an Videospielen hat und schreibfeudig ist, kann bei der SegaPro mitmachen. Ohne Euch wären die Lesertips und -briefe schließlich nicht denkbar. Wer Interessantes zu sagen oder zu fragen hat, sollte in die Tasten hauen. Der beste Lesertip jedes Monats wird übrigens mit einem Überraschungsmodul belohnt!**
**3. Jedes Softwarehaus, das auf sich hält, wird die 6 Prügelknöpfe bei neuen, auch weniger kämpferischen Titeln, belegen. Umgekehrt bietet Segas Pad eine "Mode"-Taste. Wenn Du sie umschaltest, kannst Du mit dem Pad auch ältere Module steuern, die nur drei Knöpfe ansprechen.**

## BÖRSE

Habt Ihr vor, eine Börse (Verkauf-, Tausch-, Anzeigen usw.) einzurichten?

*A. Walter, Berlin*

**Gute Idee, wir denken darüber nach. Wenn wir genügend Anfragen bekommen, läßt sich vielleicht eine Börse einrichten. Was meint Ihr?**

## GELDVERSCHWENDUNG?

Ich habe in den letzten Monaten ziemlich viel Geld für Videospiele, wie z.B. Mortal Kombat, Night Trap usw. ausgegeben und bin nun enttäuscht, weil ich sie so schnell beenden konnte. Das hört sich zwar so an, als würde ich angeben, aber es ist wahr, daß ich die meisten innerhalb von 1 oder 2 Tagen fertigspielen kann. Da die meisten Spiele nicht gerade billig sind (jedenfalls nicht für mich), erwarte ich, etwas länger Freude an ihnen zu haben und für längere Zeit unterhalten zu werden.

Geht es anderen Spielern genauso? Warum sind die meisten Spiele so leicht?

*K. Banduleit, Hannover*

**Du stehst mit diesem Problem nicht alleine da. Wir hören immer wieder von Leuten, für die der Standard eines durchschnittlichen Videospiels zu niedrig ist: Es gibt Spieler, die es schaffen, ein Spiel innerhalb von Stunden zu beenden, aber sie befinden sich noch immer in der Minderheit. Es ist ganz einfach so, daß der Standard der Videogames-Spieler angestiegen ist und Übung macht bekanntlich den Meister. Da diese "Schnellspieler" aber wie gesagt noch immer einen relativ geringen Prozentsatz darstellen, müssen die Hersteller den Standard der Spiele in der goldenen Mitte ansiedeln. Würden die Hersteller die Spiele zu schwierig oder schwieriger gestalten, würden zu viele Spieler einfach aufgeben. Der gegenwärtige Standard der Spiele erlaubt es den meisten Leuten, ein Spiel innerhalb einer oder zwei Wochen zu beenden. Da Dir an einer größeren Herausforderung gelegen ist, schlagen wir vor, daß Du Dich den Rollenspielen zuwendest, die die kleinen grauen Zellen etwas mehr in Anspruch nehmen.**

## ALSO WIRKLICH...

Ich möchte meiner Mutter zu Weihnachten ein gutes Videospiel schenken, welches Spiel würden Sie für die ältere Generation empfehlen?

*Karsten Sendelmann, Stuttgart*

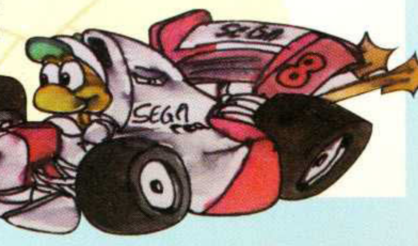
**Also, lieber Karsten, zuerst einmal: Was verstehst Du unter "ältere Generation"? Wir sind sicher, Deine Mutter ist nicht gerade begeistert davon, als Mitglied derselben bezeichnet zu werden! Irgendwie haben wir das Gefühl, daß Du mit Deiner Frage das Wohl einer gewissen anderen Person im Auge hast...Falls Deine Mutter aber wirklich an Videospielen interessiert ist, ist der Geschmack der "älteren Generation" so vielfältig und unterschiedlich, wie der der Jugend. Du kennst Deine Mutter besser als wir: Steht sie auf Action-Spiele, Jump n' Runs, Sportspiele oder Rollenspiele? Schlag' mal in den letzten SegaPro-Heften (und diesem) nach, Du wirst genug Anregungen und Tips finden!**

## ROLLENSPIELE

Warum werden nicht mehr Rollenspiele produziert? Ich bin ein großer Fan dieser Spiele, sie machen mehr Spaß, sind interessanter und stellen eine größere Herausforderung dar, als die normalen Prügelspiele und Plattformabenteuer. Warum gibt es nicht mehr davon?

*Patrick Sommerlauth, Berlin.*

**Nur Geduld, zur Zeit werden einige Rollenspiele in Japan hergestellt und es dauert natürlich eine Weile, bis sie offiziell auf dem europäischen Markt veröffentlicht werden. Tatsache ist aber auch, daß Rollenspiele nicht gerade die beliebtesten Spiele auf dem Markt sind. Die meisten jüngeren Mega Drive-Besitzer vorzugen ebendiese Plattformabenteuer und Beat 'em Ups; Rollenspiele scheinen eher etwas für ältere Spieler zu sein, die vom Videogames-Markt als weniger wichtig angesehen werden.**



Rene Grob, Effretikon

SEGA PRO KANN MAN ESSEN!

COSMIC SPACEHEAD

ALSO SEGA-PRO IST KLASSE

TINY TOONS

Rene Grob, Effretikon

ICH HABE DIE NEUSTE SEGAPRO!

Rene Grob, Effretikon

Rene Grob, Effretikon

SEGA PRO

Bernhard Freir Miinchem

ROCKET KNIGHT ADVENTURE




Rene Grob, Effretikon




Arron Arnull, Bremen




# NACHBESTELLUNGEN

**Die ersten 14 Ausgaben von Deutschlands informativem und farbenfrohem Lesestoff für MS, MD, GG und Mega-CD finden reißenden Absatz. Viele sind inzwischen vergriffen, also: Bestellt heute die Ausgaben, die Euch noch fehlen!**



## Ausgabe 1
## DM 6,50

Unsere explosive erste Ausgabe mit Previews zu Sonic 2, Superman und Smash TV. Außerdem komplette Reviews zu Alien 3 (MD), Atomic Runner (MD), Ninja Gaiden (MS), Prince of Persia (GG), Thunder Force IV (MD) u.v.m. Im Heft: 7 Seiten Shoot-'Em-Ups.



## Ausgabe 3
## DM 6,50

Teil 2 der exklusiven A-Z Spieletips und -tricksanleitung gehört zu dieser Ausgabe. Reviews zu: Wonderdog (CD), Krusty's Fun House (MD), Lemmings (MD), NHPLA Hockey '93 (MD), SCI (MS), Tom & Jerry (MS), Chuck Rock (MD). u. v. a.




## Ausgabe 8
## DM 6,50

In dieser Ausgabe: Wie Mega CD-Spiele hergestellt werden und die heißeste Games werden getestet. Previews vo Mazin Saga und Jungle Strike sowie volle Reviews zu Final Fight (CD), Sewer Shark (CD Shining Force (MD), Battletoa (MD), und WWF Steel Cage (GG). Nicht zu vergessen, die erstaunliche Anleitung zu Ecc the Dolphin!



## Ausgabe 9
## DM 6,50

In dieser spektakulären Ausgabe werden Chuck Rock (CD), Hook (CD), Sunset Riders (MD), Kick Off (MD), Another World (MD), Batman Returns (MS), Tecmo Soccer (MS), Evander Holyfield (GG), Streets of Rage (GG) u. v. a. besprochen. Neue Info über die Zukunft der Elektronik-Unterhaltung im Hinblick auf die 3DO und den Laser Active von Pioneer.



## Ausgabe 10
## DM 6,50

bringt aktuelle News und Previews, Reviews zu Jungle Strike (MD), Superman (MD/MS), Willy Beamish (CD), World Cup Soccer (MD), Mig-29 (MD), Crash Dummies (GG/MS), Muhammad Ali Boxing (MD), Summer Challange (MD) und Bulls vs Blazers (MD) findet Ihr in dieser Ausgabe. Auch super Tips und vier Poster der Kämpfern aus Street Fighter II.



## Ausgabe 11
## DM 6,50

Mit dem Mortal Kombat-Special in aller Ausführlichkeit. Plus einem Preview zu Jurassic Park und Infos über die CES-Show in Chicago.
Reviews zu: Batman Returns (CD), Snow Bros (MD), Strider II (MD), GP Rider (MS), Galaga 2 (GG), Superman (GG) u.v.a.




## Ausgabe 12
## DM 6,50

Bringt Euch ein vierseitiges Review zu F1 Strike Eagle II plus 26 weitere Reviews: u. a. BOB, Bubsy, Golden Axe 2, Mortal Kombar, Power Challenge, Sherlock Holmes 2, General Chaos u.v.a.
Im Preview: Sonic CD, Fantastic Dizzy. The Flintstones in einer fünfseitigen Komplettlösung mit Screenshots!



## Ausgabe 13
## DM 6,50

Mit Previews u.a. zum neuen Ninja-Spiel Zool und den aktuellsten Fußball-Games. Reviews: Jurassic Park (MD), Chuck Rock II (MD), Addams Family (MD), Wolfchild (MS), Star Wars (GG), Andre Agassi Tennis (GG), Mortal Kombat (GG) und viele mehr!



## Ausgabe 14
## DM 6,50

Previews in unserer Dezember-Ausgabe zu: Winter Olympics und Aero the Acrobat.
Reviews u.a. zum zauberhaften Aladdin(MD), Gods(MD), Cosmic Spacehead (GG) und Sonic CD.
Außerdem: 24 Seiten Tips.

---

Bitte schickt mir die folgende(n) Ausgabe(n) von SegaPro:

| | | ANZAHL | PREIS |
|---|---|---|---|
| Ausgabe 1 | DM 6,50 | | |
| Ausgabe 3 | DM 6,50 | | |
| Ausgabe 9 | DM 6,50 | | |
| Ausgabe 10 | DM 6,50 | | |
| Ausgabe 11 | DM 6,50 | | |
| Ausgabe 13 | DM 6,50 | | |
| Ausgabe 14 | DM 6,50 | | |

Zwischensumme: DM ______

Portokosten
1 bis 3 Ausgaben: DM 4,-
4 und mehr Ausgaben: DM 8,- DM ______

Scheck zahlbar an SegaPro DM ______

**Name** ............................................

**Anschrift** ............................................

............................................

............................................

............................................

Bitte schickt dieses Coupon oder eine Kopie davon (zusammen mit einem Scheck über die korrekte Summe, zahlbar an SegaPro) an folgende Adresse:

**SegaPro Nachbestellungen,**
**Postfach 101 905,**
**44719 Bochum.**

Scheck muß der Bestellung beiliegen.

# PRO REVIEWS INDEX

## DAS BEWERTUNGSSYSTEM

### EINLEITUNG
Nur ein kleiner Einblick in die Story des Spiels. Meistens ein kurzes Resumé vom Coverinlay - nur nicht so langweilig.

### PROVIEW
Dies ist das Herzstück des Reviews. Hier erfahrt Ihr, was wir von Grafik, Sound, Spielbarkeit usw. halten. Wir informieren Euch über Besonderheiten und andere wichtige Dinge, die Ihr austesten und ansehen solltet.

### PROTIP
Eine kleine Unterstützung, die Euch helfen soll, die ersten Minuten des Spieles gefahrlos zu überstehen. Hilft auch desöfteren über die 'unüberwindliche' Stelle hinweg.

### PROSCORE
Hier werden die guten und schlechten Punkte eines Spiels bewertet. Ein Spiel, das großartige Grafik und erstklassigen Sound hat, bei dem aber die Spielbarkeit mies ist, wird sicherlich keine sehr hohe Bewertung bekommen. Der endgültige ProScore hängt vom Gesamteindruck ab, den ein Spiel hinterläßt. Auch der Verkaufspreis ist ein wichtiger Punkt, auf den geachtet wird.

### PROYO!
Der 'ProYO!' ist unsere Auszeichnung für all die Spiele, die eine Wertung von über 90% erhalten haben. Diese Spiele sind ein Muß für Eure Sammlung.

### PROLESER!
Hier ist die Chance, Eure höchstpersönliche Meinung zum besten zu geben! Schreibt Eure eigenen Reviews zu den Top-Spielen der Saison, positiv oder negativ oder auch mit einem kleinen Augenzwinkern, vergeßt nicht, es ist "nur" ein Spiel. Wir würden uns über Einsendungen von Euch freuen, besonders mit Fotos von Euch oder gemalten "Kunstwerken". Gelungene Reviews werden auf unserer Leserbriefseite abgedruckt, also werft Eure Denkmaschinen an und sendet uns ein kleines Essay, wir warten schon gespannt...

## FLAGGEN


In Deutschland erhältlich


Zur Zeit nur außerhalb Deutschlands erhältlich


Zur Zeit nur in Japan erhältlich


Zur Zeit nur in den USA erhältlich


















**Stellt Euch folgende Situation vor: Die Heimmannschaft schlägt eine steile Flanke nach vorn. Dies ist wahrscheinlich die letzte Chance, doch noch den Ausgleich zu schaffen. Der Schiedsrichter schaut schon prüfend auf seine Uhr. Der Ball kommt in einer Bogenlampe aus der eigenen Hälfte und landet tief im gegnerischen Feld. Der Sturm steht in Position und versucht, sich freizuspielen, das Stadion brodelt und hofft auf den Ausgleich in allerletzter Sekunde!**

**Der Ball landet gerade außerhalb des gegnerischen Strafraumes und die Verteidigung hat schon eine Linie hinter Euren Starmspitzen aufgebaut. Der Angreifer am Ball ist gut gedeckt und kann nicht zum Spiel finden. Er flankt auf den Links Außen, und rennt Richtung Tor. Er nimmt den Pass aus einer Entfernung von zwölf Metern per Volley, zieht ab und zirkelt den Ball um den gegnerischen Torwart herum in ein Wahnsinns-Toooor! Das Stadion tobt und Eure Mannschaft hat das Unmögliche möglich gemacht und eine Verlängerung herausgeholt.**



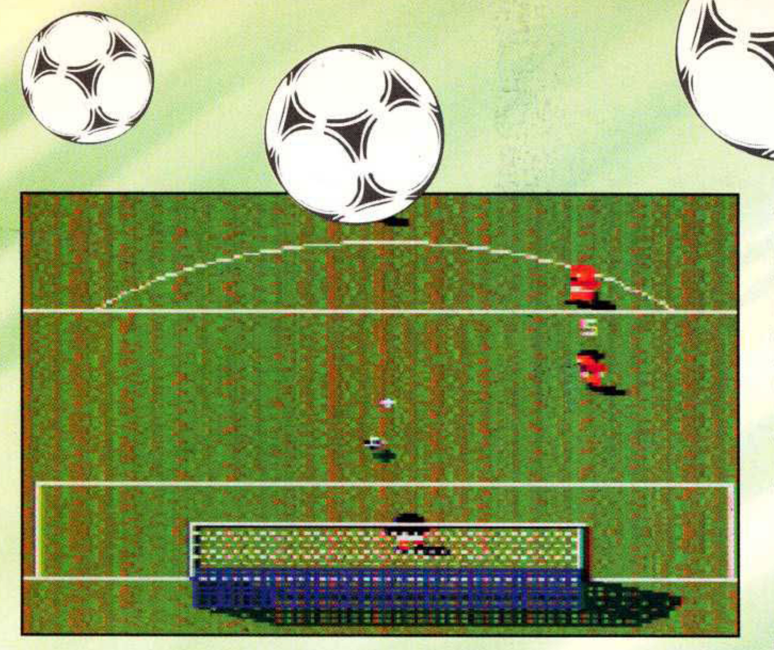



Fußballspiele hat es dank der bevorstehenden Weltmeisterschaft in letzter Zeit ja reichlich gegeben. Das Fußballspiel von Electronic Arts ist natürlich das, worauf alle warten. Aber in der Zwischenzeit kommt erst einmal Sensible Soccer von Sony unter die Lupe.

Sensible Soccer ist zunächstmal ein Menüspiel. Bevor es zum ersten Kicken kommt, müßt Ihr Euch erst durch zahlreiche Menüs hangeln. Die Einstellmöglichkeiten reichen hier von zahllosen Pokalspielen bis hin zu den verschiedenen Ligen im Fußball, von der Clubmannschaft bis hin zum internationalen Niveau! Ihr könnt Euch zum Beispiel für den Weltcup qualifizieren, im UEFA-Cup kicken, in der EURO-Superliga Karriere machen oder um den Maastricht-Pokal kämpfen. Außerdem mit dabei: Die Chicken-Liga und die Booby-Liga... So richtig lustig wird's erst, wenn Euch so seltsame Teams wie zum Beispiel "Clothesline" und "Pizza Toppings" begegnen. Wenn das nicht abgedreht ist...

Das Optionen-Menü ist da schon reichhaltiger. Es bietet alle Wahlmöglichkeiten, die Ihr von Fußballspielen gewöhnt seid. Hier findet Ihr Einstellmöglichkeiten, die vom Wetter bis hin zur Ausrüstung reichen. Von Mannschaftsaufstellung über das Verändern von Spielereigenschaften bis hin zum Elfmeterschießen reichen die einzelnen Menüpunkte. Gerade die Spieleraufstellung ist besonders wichtig, wenn Ihr Eure Strategie vor dem Spiel abstimmt. Ihr könnt auch Eure Mannschaften und Spieler mit Namen versehen und Euch einen Überblick über die Stärken und Schwächen Eurer Gegner verschaffen. Die letzten Spielergebnisse







Freistöße sind recht einfach: Stellt den Richtungsangeber ein, schneidet den Verteidigern eine Grimasse und hämmert den Ball ins Tor!

Eurer Spielpartner sind da bestimmt auch von Interesse.

Wenn das Spiel schließlich beginnt, herrscht leider nur ein recht magerer Grafikstandard vor. Ihr könnt zwar Eure Spieler gut erkennen, aber es fehlen die ganzen Hintergründe, die erst so richtig Atmosphäre aufkommen lassen. Keine Bandenwerbung, keine Anzeigetafeln, noch nicht mal eine einfache Spielfeldbegrenzung - das ist wirklich dürftig.

Trotzdem macht das eigentliche Kicken durchaus Spaß. Die Steuerung der Spieler ist genau und geht gut von der Hand. Die Figuren Eurer Mannschaft haben eine harmonische Größe im Vergleich zum Spielfeld und Ihr habt reichlich Platz, um ein gutes Pass-Spiel aufzubauen, denn gerade das Pass-Spiel ist ja enorm wichtig, um ein richtiges Fußballgefühl aufkommen zu lassen!

Beim Ballkontakt gibt es ein paar Besonderheiten: Je länger Euer Feldspieler mit dem Ball sprintet, desto schneller wird er. Das beschert natürlich Schwierigkeiten beim Abspiel, wenn der Pass genau werden soll. Kopfbälle, Volleys und einige andere Spielzüge stehen genauso zur Wahl wie Anschneiden beim eigentlichen Abschuß des Balles. Beim Anschneiden könnt Ihr den Winkel und die gewünschte Höhe leicht bestimmen. Auf diese Weise gelingen Euch sicher sehenswerte Freistöße und ein paar ewig lange Pässe.

Der Spielablauf ist ziemlich schnell und der Ball an sich läuft super über das Spielfeld - leider macht sich auch hier die magere Grafik im Stadion bemerkbar. Immerhin gehen die Zusschauer mit und feuern die Spieler an. Wenn ein Spieler rot oder gelb sieht, macht sich das Publikum ebenfalls bemerkbar und die Geräuschkulisse findet ihren Höhepunkt, wenn ein Tor fällt. Nett ist auch die anschließende Wiederholung des Treffers.

Insgesamt ist Sensible Soccer recht einfach gehalten, aber brauchbar. Die Darstellung von Spielfeld und Spielern ist nur als zweckmäßig zu bezeichnen, woran auch die Bewegungsabläufe der Spieler wenig ändern können. Am besten könnt Ihr Sensible Soccer wohl mit Kick-Off vergleichen. Blickwinkel und Steuerung gleichen sich ziemlich, wobei Sensible Soccer etwas leichter zu lernen und zu spielen ist. Absolute Fußballfans werden zufrieden sein, alle anderen sollten eher auf das Fußballspiel von Electronic Arts warten.

● **Stefan Schacher**

**PROTIP** Wenn Ihr eine Gelegenheit zum Einwechseln habt, könnt Ihr die Spieler austauschen, die schon eine oder mehrere gelbe Karten gesehen haben. Der Schiedsrichter ist mit der roten Karte nicht gerade zimperlich! Wenn es mal nicht so erfolgreich läuft, versucht's mit einer anderen Taktik!

**MARKUS MEINT**

Ich mag Fußballspiele, bei denen ich keine langwierigen und umständlichen Vorbereitungen treffen muß. Es muß gut und flüssig spielbar sein, wenn es wirklich Spaß machen soll. Ich finde, Sensible Soccer kommt dieser Idee schon ziemlich nah und ist nicht so umständlich wie zum Beispiel Pro Striker. Die Frage ist nur, ob hier genug Neues geboten wird. Gegen das Fußballspiel von Electronic Arts und manch anderes Spiel wird es Sensible Soccer vermutlich schwer haben. Auf der anderen Seite ist das Mega Drive nicht gerade reichlich mit Fußballspielen gesegnet, vielleicht kann Sensible Soccer diese Lücke eine Zeitlang schließen. Ich bin der Meinung, daß Stefan ziemlich hart über das Spiel geurteilt hat, aber Meinung ist schließlich Meinung! Ich denke: Wer ein brauchbares Fußballspiel sucht, sollte sich Sensible Soccer ruhig mal ansehen.




## SENSIBLE SOCCER

SONY ● DM 130,- ● JANUAR

FORMAT ........................4 Mbit
SPIELER..................................2
STUFEN...............................n/v
SCHWIERIGKEITSGRADE .........3
BESONDERHEITEN...Speicherbatterie

ACTION 60 % — 40% STRATEGIE

**GRAFIK 86%**
▲ Die Spritebewegungen sind weitgehend ruckelfrei.
▼ Das Spielfeld ist ohne Werbe- und Anzeigetafeln langweilig.

**MUSIK 79%**
▲ Die Zuschauerreaktionen sind stimmig und passen zum Spielverlauf.
▼ Während Ihr in den Menüs herumhangelt, spielt eine flotte Musik.

**SPIELABLAUF 76%**
▲ Sensible Soccer bietet brauchbare Möglichkeiten, Pässe zu spielen.
▼ Dank eines umfangreichen Menüsystems könnt Ihr Eure Taktik gut abstimmen.

**ANFORDERUNG 77%**
▲ Mit dem Batterie-gestützten Speicher könnt Ihr Eure Spielstände aufbewahren.
▼ Zu zweit macht's deutlich mehr Spaß!

**PROSCORE 74%**

Sensible Soccer ist schlicht, aber bietet alles Notwendige: Es ist ziemlich schnell und dabei noch spielbar, zu zweit macht es am meisten Spaß.

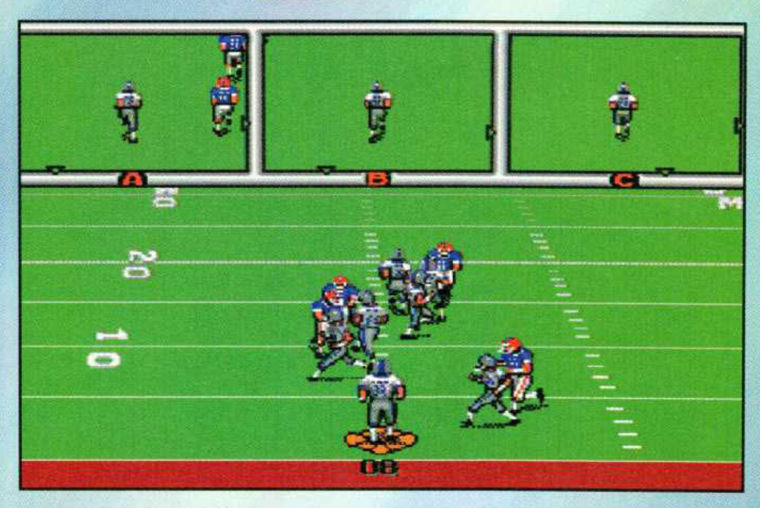
# Madden NFL 94



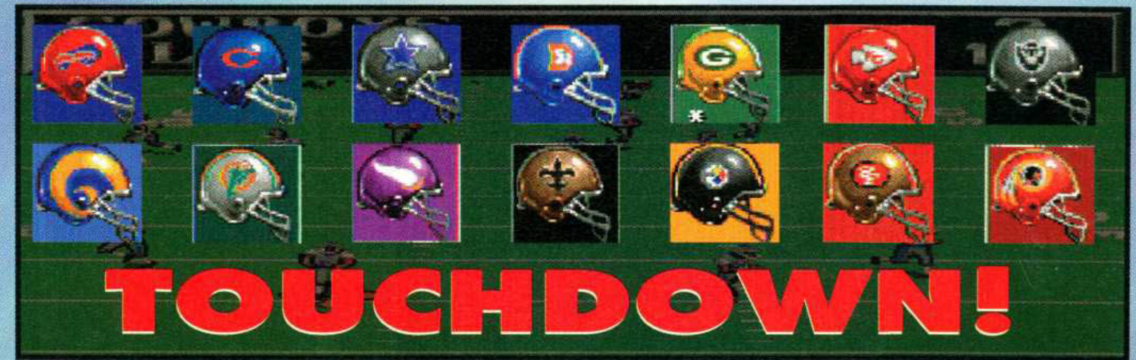

**Hierzulande ist Amerikas Volkssport Nr. 1, das American Football, noch nicht sehr bekannt; in Amerika dagegen kämpfen Teams aus dem ganzen Land in einer nationalen Liga. Die Hauptattraktion des Jahres ist immer der Super Bowl, der zwischen den beiden besten amerikanischen Städten ausgetragen wird. Ihr könnt die Bedeutung dieses Spiels leicht mit der hierzulande geäußerten Frage vergleichen: Wer wird deutscher Fußballmeister? Aber auch American Football wird in Deutschland immer beliebter. Zweifelsohne haben die Engländer hier eine Lanze für den Sport gebrochen, am bekanntesten sind wohl die London Monarchs, die diesen Sport auch in Europa bekannt gemacht haben.**

**Mit der 1994er Version von Madden hat Electronic Arts einen klaren Touchdown auf deutschem Boden gelandet: Mit Hilfe der eingebauten Batterie könnt Ihr Eure Spielstände mindestens eine Saison im Modul speichern. Außerdem gibt es TV-Sportnews, Strategieberichte und einen allgemeinen Überblick. Man sieht Madden einfach den Ursprung im Hause Electronic Arts an!**

Footballspiele hat es in letzter Zeit ja reichlich gegeben. Madden ist jedoch nicht die 257ste Veröffentlichung zum gleichen Thema, sondern setzt spürbar Akzente im Bereich Spielbarkeit. Madden hat sinnvolle Verbesserungen, die Euch bestimmt besser gefallen, als reichlich neue Menüs: Tolle Spielerfiguren in den richtigen Proportionen und eine wirklich brauchbare Perspektive sorgen für Überblick und Realitätsnähe. Madden bringt frischen Wind in die Landschaft der Footballspiele, denn mit dem neuen Spielsystem ist es den Programmierern gelungen, jedes Detail aus einem guten Footballmatch exakt in ein Modul umzusetzen.



Wägt die drei Möglichkeiten, einen Pass zu machen, genau ab urd benutzt die Kästen, um zu entscheiden, welcher Eurer drei Spieler der beste Mann für die Sitation ist.




Beim Spielablauf gibt es im Vier- Spieler-Modus eine wichtige Änderung: Ihr könnt ab sofort mit



Atemberaubende Ansicht eines amerikanischen Football-Stadions mit einer Riesenmenschenmenge und toller Atmosphäre.









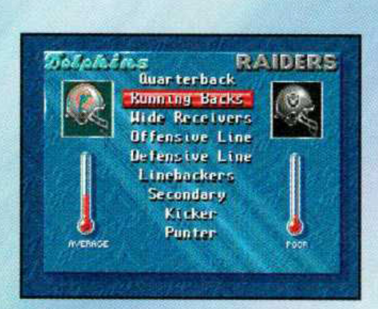

Wie im Fernsehen und allen EA-Spielen gibt es Statistiken für jedes Spiel.

Euren Freunden eine heftige NFL Saison durchspielen – mit insgesamt 16 Einzelspielen! Wählt aus insgesamt 40 NFL-Mannschaften, unter denen Ihr 72 neue Spitzenspieler aus Gegenwart und Vergangenheit findet.

Wer von Euch College Football kennt, ist klar im Vorteil: Die Steuerung wurde für Madden ´94 fast unverändert übernommen. Praktisch: Es gibt eine Möglichkeit, die Steuerung von rechts auf links umzustellen. Für diejenigen, die diese Art der Steuerung nicht kennen, ist das aber auch kein Problem: Jeder Spieler kann seinen eigenen Bildschirm aufrufen, von wo aus Ihr Eure Strategieanweisungen, abhängig vom Spielstand, geben könnt. Die Einstellmöglichkeiten umfassen Angriffs- und Verteidigungszüge, die jeweils noch in drei Varianten aufgeteilt sind und über drei Pfeile angewählt werden können. Am meisten fällt der neue Blickwinkel auf, in dem Ihr das Spiel und die Figuren Eurer Spieler seht. Ihr seid einfach näher am Geschehen dran, und die Perspektive ist so angelegt, daß Ihr mehr in die Tiefe des Spielfeldes seht. Die Spielerfiguren sind auch deutlich gewachsen und bieten jetzt mehr Details. Madden hat auch eine brauchbare Wiederhol-Funktion, mit der Ihr Euch Eure besten Spielzüge noch mal in Zeitlupe auf der Zunge zergehen lassen könnt. Ich denke da an diesen geniale 40-Yard Lauf oder den sehenswerten Touchdown, mit dem Ihr das letze Spiel gewonnen habt...

Die Soundeffekte ähneln Ihren Fernsehvorbildern sehr: Die Stimme des Sportreporters, das Raunen der Zuschauermenge und natürlich die dumpfen Aufschläge, wenn wieder zwei Spieler heftig aufeinanderprallen. Sollten Ihr einen Touchdown landen, wird dieses Ereignis mit einem kurzen Musikstück belohnt. Praktisch ist auch die Batterie im 16 Mbit Modul, mit der die laufende Saison jederzeit gespeichert werden kann. Wenn Ihr wollt, könnt Ihr Euch frühere Ergebnisse und die Liste der ewigen Besten noch einmal ansehen; allerdings solltet Ihr schon echte Footballfans sein, wenn Ihr Euch dieses Modul holen wollt. Das neue Madden´94 sieht gut aus, aber am Spielablauf selbst hat sich im Vergleich zum Vorgänger wenig geändert. Was aber keineswegs heißen soll, das das Spiel langweilig ist: Electronic Arts ist ja bekannt für gute Sportsimulationen, bei deren Umsetzung jedes Detail stimmig ist. Atmosphäre und Action gibt es jedenfalls genug.

● **Stefan Schachler**




## MARKUS MEINT

**Footballfans kommen mit Madden '94 sicher auf ihre Kosten. Alle anderen, die wenig über Regeln und grundsätzliche Spielzüge im Football wissen, werden ganz schön zu knabbern haben. Technisch ist das Spiel sehr gut umgesetzt, und bietet Strategie in allen Einzelheiten bei spielbarem Ablauf. Verteidigungsspielzüge sind einfacher als Angriffsspielzüge, genau wie beim Original auf dem Feld. Lange Pässe zu werfen, ist einer der schwierigsten Züge, allerdings wird man mit einem gelungenen 22-Yard-Pass mit anschließendem Touchdown doch gut für viele vergebliche Versuche entschädigt. Wie gesagt – ein technisch gutes Spiel, speziell für Footballfans.**

## GRAFIK 81%

▲ Verbesserte Übersicht durch neuen Blickwinkel.
▲ Die Spielerfiguren sind größer und bieten mehr Details.

## MUSIK 79%

▲ Die Sprachausgabe der Kommentare bringt die Atmosphäre gut rüber.
▲ Jeder Touchdown wird mit einer flotten Melodie gefeiert.

## SPIELABLAUF 83%

▲ Bei der Vielzahl der Spielzüge verläuft jedes Spiel anders.
▼ Die Statistiken und Zeitlupenwiederholungen sind hilfreich.

## ANFORDERUNG 87%

▲ Dank Mehr-Spieler-Option können jetzt bis zu vier Fans spielen.
▲ Mit Hilfe der eingebauten Batterie könnt Ihr Eure Footballsaisons speichern.

## PROSCORE 81%

**Eine technisch gut umgesetzte Sportsimulation mit verbesserter Handlung. Gleichbleibende Madden-Qualität vom Sportprofi Electronic Arts!**

# JAMES P

# OPERAT STARF

**Der finstere Dr. Maybe ist zurückgekehrt! Und diesmal hat er einen besonders fiesen Plan ausgeknobelt, um riesiges Chaos zu verursachen: Er hat es auf die riesigen Yoghurt-, Eiscreme- und Käsevorräte auf dem Mond abgesehen! Zum Glück hat die Organisation F.I.5.H. rechtzeitig von den gefährlichen Plänen des finsteren Schurken erfahren und unternimmt sofort alle Anstrengungen, um zu verhindern, daß Dr. Maybe ein Lebensmittelmonopol auf dem Mond einrichtet. Auf so einen wichtigen Fall kann man natürlich nur den besten Agenten ansetzen, über den die Organisation verfügt. Und das ist kein anderer als James Pond!**

**James' Aufgabe ist diesmal nicht von Pappe: Nicht genug, daß er Dr. Maybe an der Ausführung seiner gefährlichen Pläne hindern muß, außerdem steht noch die Rettung dreier Agenten auf dem Programm, die Dr. Maybe gefangenhält. Gefährliche Fallen, nicht minder gefährliche Landschaften und jede Menge unfreundliche Aliens setzen alles daran, um die Mission unseres Helden scheitern zu lassen. Es liegt an Euch, James zu helfen, seine schwierige Aufgabe rechtzeitig zu bewältigen. Die Verantwortung für James´ Karriere und die geregelte Lebensmittelversorgung eines ganzen Planeten liegt jetzt in Euren Händen!**




Lower Gloopy ist nur eins der vielen Käseländer in diesem Spiel der verrückten Namen und wilden Aliens.

Mögt Ihr riesige Plattformspiele mit jeder Menge geheimer Level und versteckten Passagen? Dann seid Ihr bei James Pond 3 genau richtig! Wahrscheinlich seid Ihr dann sogar Veteranen aus den vorangegangenen Abenteuern unseres Helden. Diesmal ermittelt er in dem bisher umfangreichsten Spiel dieser Serie, immerhin handelt es sich um ein 16 Mbit Modul, das 100 kernige Stufen Spielspaß für Euch bereithält.

Der enorme Umfang ist wirklich bemerkenswert: Immerhin besteht der Käseplanet aus 100 Stufen - und die alle durchzuspielen, wird auch erfahrenen Spielern den Schweiß auf die Stirn treiben. Denn James Pond 3 ist nicht nur umfangreich, es ist auch ganz schön schwierig. Viele derart große Spiele beginnen mit sehr einfachen Leveln und steigern sich später im Schwierigkeitsgrad. Nicht so James Pond 3! Vom ersten Level an geht's kernig zur Sache.

Besonders die Grafik sorgt für große Unterschiede zu Robocod, dem letzten Abenteuer unseres Helden. Im letzten Teil bestimmten viele Blockgrafiken zur Hintergrundgestaltung das Bild. Wie Ihr aber



den Bildschirmfotos entnehmen könnt, sind die Figuren diesmal eher klein gehalten und erinnern stark an die Super Mario-Reihe. Hier wurde deutlich abgekupfert – aber es gibt soviel zu entdecken, daß das Spiel trotzdem noch Biss hat. Also keine Sorge, James Pond begeistert auf den zweiten Blick genauso wie sein Vorgänger.

Wie so oft bei Plattformspielen, gibt es auch in diesem jede Menge einzusammeln. Die meisten Punkte sammelt Ihr mit Halbmonden, die überall reichlich herumliegen, manchmal in so großen Mengen, daß es schon ein wenig verwirrend wirkt. Andere Gegenstände helfen direkt bei der Lösung Eures Auftrags: Schirme, zum Beispiel ‚schweben öfter durch Ansammlungen von Halbmonden und helfen Euch dabei, Euren Score gründlich aufzupolieren. Gemeuchelte Aliens tragen natürlich auch Ihr Scherflein zu einem satten Bonus bei!

Um die jeweilige Stufe zu beenden, müßt Ihr erst einmal den Ausgang aktivieren. Zuerst aber müßt Ihr zahlreiche Rätsel mit Hilfe der Gegenstände lösen, die Ihr im Spiel findet. Natürlich könnte man jetzt vermuten, daß es bald lang-




Ist James immer noch der Beste im Westen? Wir finden ihn cool, wenn auch sein Image durch die Umwandlung etwas gelitten hat...Er ist jedenfalls immer noch lustig und wenn er jetzt auf diese Kiste mit Dynamit springt...wer weiß!



Pond posiert für sein Publikum, bevor er in den lila Wackelpeter taucht.

# POND 3
# TION
# ISH



weilig wird, Stufe um Stufe einfach Gegenstände einzusammeln, aber keine Bange: Ihr könnt zum Beispiel verschiedene Fahrzeuge finden, die James benutzen kann oder Ihr macht Euch auf die Suche nach Finnius Frog, der James bei seinem Abenteuer behilflich ist.

JP3: Operation Starfish benutzt die in Plattformspielen weit verbreitete Seitenansicht. Die Landkarte dagegen präsentiert sich in einer Aufsicht von schräg oben und Ihr könnt beliebig scrollen und beliebige Stufen anwählen, die Ihr bereits erfolgreich abgeschlossen habt. Alles in allem ist das Spiel ziemlich dicht an Mario angelehnt und wird nicht unbedingt d i e Herausforderung für die Profis unter Euch sein. Auch musikalisch sind im Vergleich zu Robocod Abstriche zu machen, aber es reicht gerade, um eine stimmige Atmosphäre beim Spielen zu erzeugen. Verschiedene Sprachausgaben und eine Reihe von Soundeffekten tragen ihren Teil zum Spielwitz bei, obwohl das Niveau von Robocod nicht erreicht wird. Passend zur flotten Musik verlaufen die Abenteuer unseres Helden in einem rasanten Tempo, und nicht gerade selten muß sich James mit dem Kopf nach unten hängend bewegen. Das Scrolling zwischen den einzelnen Bereichen hält da genauso Schritt, und insgesamt kann das Spiel nur als turboschnell bezeichnet werden. (Jedenfalls so lange, bis Ihr Euch wieder mit einem Alien auseinandersetzen müßt.)

Zweifellos werdet Ihr mehrere Wochen brauchen, um das Spiel zu knacken. Operation Starfish sieht nicht nur gut aus, es ist schnell und bietet jede Menge Spielspaß. James Pond 3 ist sicherlich eines der umfangreichsten Plattformspiele, trotzdem ist es eher den eingefleischten James Pond-Fans zu empfehlen.

● Susanne Rieger



**PROTIP** Wenn Ihr den A-Knopf gedrückt haltet, bewegt sich James mit sehr hoher Geschwindigkeit durch das Spielfeld. Wenn Ihr Schwierigkeiten habt, eine der höheren Plattformen zu erreichen, versucht mal einen Sprung aus dem vollen Lauf heraus, haltet gleichzeitig den A-Knopf gedrückt.

### STEFAN MEINT

**Als James Pond-Fan kann ich über manches hinwegsehen. James spielt sich unheimlich flüssig, wenn man sich an die hohe Geschwindigkeit gewöhnt hat. Die Steuerung ist flexibel und ich bin auf keine unfairen Stellen gestoßen. Grafisch hat mir Robocod etwas besser gefallen. Weil Operation Starfish Mario recht ähnlich sieht, fühlt man sich auf der anderen Seite gleich zu Hause. James Pond-Fans werden zufrieden sein, alle anderen sollten vielleicht erst einmal zur Probe spielen.**




**JAMES POND 3 OPERATION STARFISH**
ELECTRONIC ARTS ● DM 130,- ● JANUAR

FORMAT ........ 16Mbit
SPIELER ........ 1
STUFEN ........ 100
SCHWIERIGKEITSGRADE ........ 1
BESONDERHEITEN ........ Paßwort

ACTION 50 % — 50 % STRATEGIE

**GRAFIK 74%**
▲ Weiches Scrolling, nette Animationen und viel Humor.
▼ Kleine Spielfiguren und Mario-ähnliche Hintergründe.

**MUSIK 75%**
▲ Prima Soundeffekte und brauchbare Hintergrundmusik.
▼ Die Musik war in Robocod insgesamt besser und griffiger.

**SPIELABLAUF 73%**
▲ Dank zahlreicher Steuermöglichkeiten ist James ziemlich flexibel und relativ leicht zu steuern.
▼ Profispieler werden dieses Spiel eher als weiteren Aufguß eines bekannten Spielprinzips empfinden.

**ANFORDERUNG 82%**
▲ 100 beinharte Level – kein anderes James Pond-Spiel bietet mehr.
▼ Recht schwierig für Einsteiger. Aber irgendwo muß man ja anfangen, oder?

**PROSCORE 75%**
Das Modul ist sicher eines der umfangreichsten Plattformspiele - aber Quantität ist nicht alles. James Pond Fans werden sicher auf Ihre Kosten kommen.

MEGA DRIVE

# WIZ '

**Wiz und Liz sind zwei liebenswerte Geschöpfe. Sie gebrauchen Ihre magischen Fähigkeiten nur zu guten Taten und lieben nichts mehr als das friedliche, ruhige und sichere Leben in ihrem Land. Unglücklicherweise hat das Böse seine erbarmungslosen Klauen nach einigen Inseln dieses friedlichen Ländchens ausgestreckt! Nur mit Eurer Hilfe und den magischen Fähigkeiten der beiden Helden kann das Schlimmste verhindert und die unschuldigen Einwohner geschützt werden.**

**Eure Aufgabe ist es, jedes Land der Spielewelt genau abzusuchen und die knuffigen Häschen zu retten. Außerdem müssen jede Menge nützliche Zaubertränke angerührt werden und Ihr müßt verhindern, daß Wiz und Liz dem Bösen zum Opfer fallen. Der Planet Pun ist in großer Gefahr und nur mit den besten Zaubertränken werdet Ihr die Gefahr abwenden können.**







Die neueste Veröffentlichung von Psygnosis wartet diesmal mit interessanter Magie auf: Eure beiden Spielerfiguren haben enorme magische Fähigkeiten und können aus den vorhandenen Früchten über 100 verschiedene Zaubertränke zusammenbrauen. Wiz und Liz haben wirklich eine umfangreiche Aufgabe vor sich: Immerhin müssen 56 Stufen in insgesamt zehn verschiedenen Landschaften abgesucht werden, um alle Häschen zu retten und das Böse auszurotten.

Ihr könnt Euch zunächst einmal aussuchen, ob Ihr mit Wiz oder Liz spielen wollt. Euer Abenteuer beginnt bei dem schwarzen Kessel direkt neben der Hütte. Dorthin müßt Ihr auch die ganzen Früchte bringen, die Ihr unterwegs findet. Wenn Ihr glaubt, daß Ihr die richtige Fruchtmischung aus Äpfeln, Birnen Erdbeeren, Mangos und dergleichen beisammen habt, wird es Zeit, aus dem Obst einen deftigen Zaubertrank anzurühren. Die Zaubertränke sind bei Wiz´n´Liz der Schlüssel zum Erfolg.

In jeder Stufe läuft das Spielgeschehen von Anfang an sehr rasant ab. Sehr schnell wird klar, daß die Uhr ein ganz wichtiger Faktor ist: Um alle Häschen zu retten, ist die Zeit recht knapp bemessen. Jedesmal, wenn Ihr eines der kuscheligen Tierchen befreit, hinterlassen sie einen Buchstaben, einen Bonus-Buchstaben, eine Frucht, einen Stern oder ein dringend benötigtes Zeitsymbol. Die Buchstaben sind dabei besonders wichtig, denn aus ihnen müßt Ihr ein Wort am oberen Bildrand zusammensetzen. Außerdem müßt Ihr darauf achten, genug Früchte zusammenzubekommen. Die braucht Ihr, wenn Ihr die Stufe zu Ende gespielt habt und zu Eurem Kochtopf zurücklauft. Sobald Ihr alle Briefe und Früchte gesammelt und die Hasen befreit habt, beginnt der Ausgang zu leuchten und Ihr könnt Euch in Sicherheit bringen.

Der ganze Spielablauf ist ziemlich aufregend – Ihr seid ständig unter Zeitdruck und müßt genau suchen, um alle Symbole für Extrazeit zu finden. Schade nur, daß es so wenig Abwechslung gibt. Ihr rettet immer die gleichen Hasen und jeder Spielabschnitt ist gleichförmig gestaltet. Jede Stufe scrollt nach rechts und links und besteht aus etwa drei Bildschirmen.

Obwohl sich alle Stufen ziemlich ähneln, ist die Magie das Salz in der Suppe. Wiz´n´Liz kommt mit über 100 verschiedenen Zaubersprüchen einher und es ist wirklich spannend, die unmöglichsten Kombinationen auszuprobieren. Wie wäre es beispielsweise mit einem Mix aus Kartoffel und Möhre? Manche Zauber sind natürlich ein bißchen hohl: So könnt Ihr aus einer Orange und einer Banane einen "Absolut Garnix"-Spruch brauen, und zwei Karotten fördern lediglich einen Soundtest zutage. Mit anderen Sprüchen könnt Ihr Euch aber auch ein paar nützliche Extras verschaffen. Unter anderem im Angebot sind Extra-Leben, ein Besuch in einem Geschäft, ein Hinweis oder das Zwi-




Sobald Ihr genügend Buchstaben eingesammelt habt, um oben am Screen ein Wort zu bilden, ist es an der Zeit, alle Häschen im Level zu retten, bevor Eure Zit um ist. In den schwierigeren Leveln müssen die leuchtenden Hasen schnell gerettet werden, sonst verliert Ihr alle Buchstaben.




**PROTIP** Wenn Ihr dringend ein Geschäft sucht, um ein paar Sachen zu kaufen oder zu verkaufen, dann mixt einfach einen Apfel mit eine Banane.






Die Wächter erscheinen in allen möglichen verschiedenen Formen, viele füllen das Screen beinahe ganz aus. Die meisten sind einfach zu besiegen, da sie ungeschickt und riesig sind, außerdem nicht sehr agressiv..

schenspiel "Wabbit Invaders". Wenn Ihr die Zwei-Spieler Möglichkeit benutzt, findet Ihr einen geteilten Bildschirm vor. Hier geht es dann darum, schneller als Euer Mitspieler Land für Land durchzuspielen und für Euch zu entscheiden. Das kann natürlich hektisch werden, weil Ihr nicht nur gegen die Zeit, sondern auch noch gegen einen Freund spielt. Da es viele versteckte Dinge zu entdecken gibt, werdet Ihr bestimmt ziemlich lange an Wiz´n´Liz zu spielen haben! Gerade die jüngeren Spieler unter Euch werden hier einen guten Einstieg in die Magie finden und obwohl Wiz´n´Liz nicht unbedingt zur Spitzenklasse gehört, findet Ihr originelle Bonusideen und einen netten Sound.

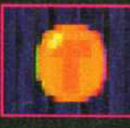
● Susanne Rieger

## MARKUS MEINT

**Zu Anfang war ich von Wiz´n´Liz nicht besonders begeistert, da mir alles schon recht bekannt vorkam. Wenn man das Spiel aber erst eine Weile im Mega Drive hat, macht es durchaus Spaß. Zwar wird nicht unbedingt etwas Neues geboten, aber die niedlich animierten Figuren haben ihren eigenständigen Charakter. Die Idee mit dem Spiel-im-Spiel ist zwar ganz nett, aber wenn man einige Male teilgenommen hat, wird es öde. Was dieses Spiel über das Mittelmaß hinaushebt, ist eindeutig die Zwei-Spieler-Option. Alles in allem: Es gibt bessere Plattformspiele auf dem Markt!**

# Hokuspokus

### 30 Sekunden Zeitsymbole



Diese Goldsymbole müßt Ihr Euch auf jeden Fall holen. Die Symbole kommen häufiger, wenn Ihr nur noch wenig Zeit habt. Wenn Ihr sie ergattern könnt, winken 30 Sekunden Extrazeit.

### Drei Sekunden Extra-Zeit



Diese Symbole kommen häufiger vor, wenn Ihr Häschen befreit. Versucht, so viele wie möglich zu bekommen, denn jedes Teil ist drei Extra-Sekunden wert.

### Sterntaler



Sterntaler könnt Ihr in jeder Stufe sammeln. Ihr könnt sie aber auch mit dem geeigneten Zauberspruch erzeugen. Mit den Sterntalern könnt Ihr im Geschäft verschiedene Früchte einkaufen.

### Magie-Meter




Das Magiemeter zeigt Euch, wieviele Früchte Ihr noch sammeln müßt, bevor Ihr wieder am Kessel Zaubersprüche kochen könnt.

### Bonus-Buchstaben




Wenn Ihr alle Buchstaben beisammen habt, aus denen das Wort "Bonus" zusammengesetzt ist, erscheint ein Extraraum, in dem es jede Menge Sterne und andere Gegenstände gibt.

### Offener Ausgang



Hier erkennt Ihr an der Grafik des Ausgangs, daß Ihr das Wort am oberen Bildschirmrand zusammengesetzt und alle Häschen gerettet habt.

### Leuchtendes Häschen



In den schwierigeren Stufen müßt Ihr den pulsierenden Hasen retten, bevor er explodiert! Falls das nicht klappt, verliert Ihr alle Buchstaben und müßt die Stufe noch einmal versuchen.




## WIZ 'n' LIZ

PSYGNOSIS ● DM 130,- ● JANUAR

FORMAT ........................8Mbit
SPIELER ..............................2
STUFEN ..............................52
SCHWIERIGKEITSGRADE ...........2
BESONDERHEITEN .........Paßwort, Zwei-Spieler-Option

ACTION 90 % — 10 % STRATEGIE

**GRAFIK 71%**
▲ Gute Spielkontrolle, weiches Scrolling und ziemlich rasant.
▼ Die einzelnen Stufen sind sehr gleichförmig gestaltet.

**MUSIK 74%**
▲ Über 40 verschiedene Musikstücke – nicht übel!
▼ Selbst innerhalb einer Stufe hört Ihr 29 verschiedene Melodien.

**SPIELABLAUF 69%**
▲ Es macht unheimlich Spaß, alles einzusammeln und versteckte Geheimräume und satte Bonusse zu finden.
▼ Schade, daß die einzelnen Stufen so klein sind.

**ANFORDERUNG 75%**
▲ Manche Wächter sind recht harte Brocken.
▼ Die Zwei-Spieler-Möglichkeit bringt unheimlich Geschwindigkeit ins Spiel.

**PROSCORE 72%**

Obwohl die einelnen Stufen sehr klein sind, macht Wiz´n´Liz Spaß. Es gibt jede Menge versteckte Räume und auch das Sprüche mixen ist fesselnd.

# DESERT STRIKE

MASTER SYSTEM

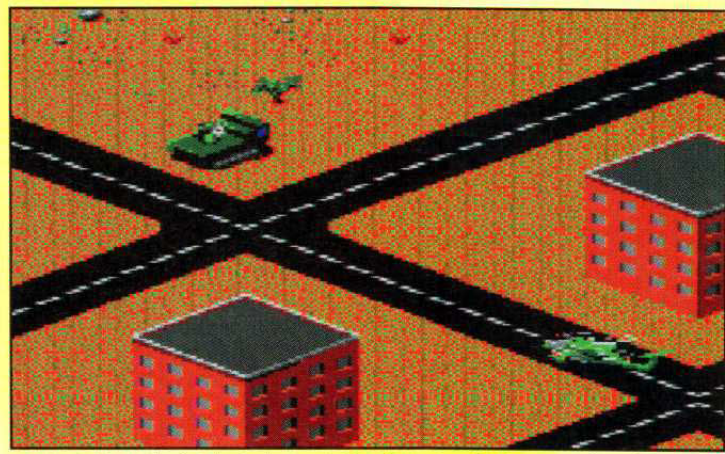
**Kilbaba hat die Zügel im jüngsten Krieg des Mittleren Ostens an sich gerissen. Sein Ziel ist es, die Kontrolle über die chemischen Fabriken und die Ölvorräte zu bekommen, außerdem hat er gefährliche Pläne: Er will Chemiewaffen im großen Maßstab herstellen! Grund genug für die Vereinigten Staaten, einige Apache-Kampfhubschrauber in das Krisengebiet zu entsenden um hier für Ordnung zu sorgen.**

**Eure Aufgabe ist es, einen Apache-Hubschrauber in eine gefährliche Wüstenmission zu führen: Kilbaba verfügt über eine Anzahl von Kommunikationseinrichtungen, Chemiefabriken und Industrieanlagen rund um den Golf und Euer Ziel ist es, diese Infrastrukturen zu zerstören. Erschwerend kommt noch heftiges Bodenfeuer hinzu und außerdem müssen jede Menge MIA's gerettet werden. Werdet Ihr es schaffen, den Frieden in der Golfregion wieder herzustellen?**

Die Veröffentlichung von Desert Strike auf dem Mega Drive erweitert das Angebot an Spielen dieser Richtung sehr, da inzwischen noch ein anderer Titel derselben Zielrichtung vorliegt. Trotz alledem ist Desert Strike ein klassisches Kriegsspiel, das sich wohltuend vom bisherigen Standard Konzept der Beat 'Em Ups unterscheidet. Dieses Mal treibt Kilbaba aber auf dem Master System sein Unwesen. Alle Besitzer des Systems können sich freuen, daß dieser ausgezeichnete Titel für das System umgesetzt wurde. Bereits vom Intro-Bildschirm an fühlt man sich zu Hause, da alle vier Missionen vom Mega Drive übernommen wurden. Die Power-Ups und versteckten Waffensysteme sind genauso umgesetzt, wie die komplette Golf-Landschaft.

Vom Set-Up Bildschirm könnt Ihr erst einmal Euren Co-Piloten auswählen und dann zu den Informationsbildschirmen übergehen. Hier gibt es ein Briefing zum bevorstehenden Einsatz, in dem die Ziele besprochen werden. Ihr findet hier eine recht genaue Wiedergabe des Original-Dramas am Golf, denn auch hier müssen Radarstationen zerstört und Kraftwerke gesprengt werden. Außerdem müssen die Flughäfen zerstört und diverse Gefangene gerettet werden.

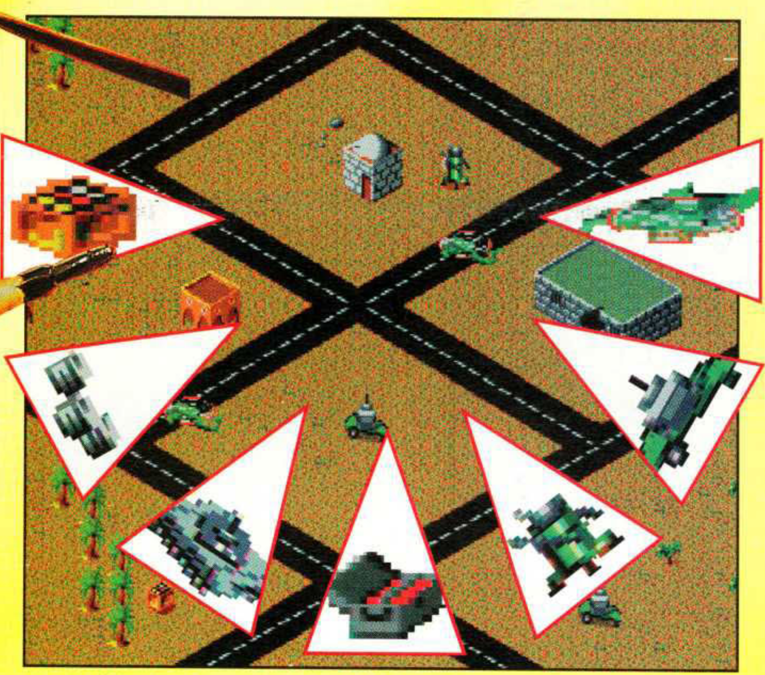
Ihr beginnt jeden Feldzug in Eurem Apache-Kampfhubschrauber mit drei Extraleben und einer begrenzten Anzahl an Hellfires, Raketen und Munition. Die Panzerung hat am Anfang einen Wert von 600, wird aber durch jeden Treffer, den Ihr abkriegt, geschwächt. Aber Vorsicht: Nicht nur feindliches Feuer geht auf Kosten der Panzerung, sondern auch Zusammenstöße mit Bäumen oder Stromleitungen. Wenn es mit der Panzerung schlecht steht, solltet Ihr Ausschau nach Reparatur-Kits halten. Ein weiterer Weg, um die Panzerung wieder aufzumöbeln ist übrigens das Retten von Personen, so daß Ihr keine Schwierigkeiten haben solltet, den Hubschrauber in Schuß zu halten.



Bei Eurer Ankunft in der Stadt wartet ein Kampfpanzer darauf, auf Euren Apache zu feuern, womit Ihr natürlich ganz und gar nicht einversanden seid und mit Eurer superben Rotationstechnik und der Unterstützung eines Top-MIA-Piloten sllte Euch diese Mission keine Probleme bereiten.

Neue Munition und Sprit könnt Ihr fast überall finden. Sobald jedoch die weithin sichtbar plazierte Munition aufgebraucht ist, müßt Ihr nur genau suchen. Ihr findet weitere Munition unter Häusern und sogar unter feindlichen Fahrzeugen. Um Eure Vorräte aufzustocken, müßt Ihr dann schon mal die eigentliche Route verlassen und in etwas abgelegeneren Gebieten suchen.





Auf dieser Karte könnt Ihr erkennen, daß die Straßen im Rechteckschema angeordnet sind. Die großen Pixel-Grafiken verdeutlichen den Typ der Feindfahrzeuge, mit denen Ihr es zu tun habt.

**PROTIP** Denkt daran, die geretteten MIAs in den Landezonen abzusetzen. Dafür gibts jeweils 150 Rüstungspunkte bis zu einem Maximum von 600.

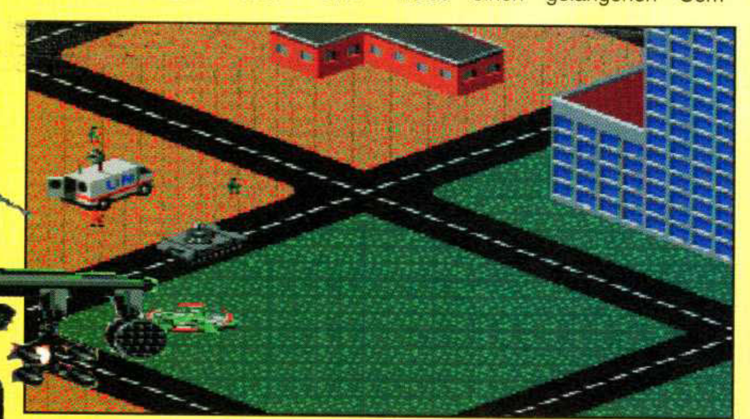


Die Steuerung des Apache ist nicht gerade einfach. Wenn Ihr Euch aber erst mal mit der Steuerung des Drehflüglers angefreundet habt und den Hubschrauber "nach Gefühl" fliegen könnt, beginnt die Sache wirklich Spaß zu machen und der strategische Aspekt kommt viel deutlicher heraus. Die Feinde am Golf sind ziemlich schwer zu besiegen und selbst erfahrene Piloten werden hier eine Herausforderung finden. Auch die Umsetzung des Szenarios auf das Master System ist sehr realistisch gelungen. Die Städte sind detailliert und klar zu erkennen, und auch die gegnerischen Bodenfahrzeuge decken Euch genauso mit Abwehrfeuer ein wie auf dem größeren Mega Drive.

MIAs gibt es ebenfalls reichlich, und die Rettungsaktionen machen besonders viel Spaß. Um beispielsweise einen gefangenen Commander zu retten, müßt Ihr ihn erst einmal aufstöbern. Habt Ihr das geschafft, dann nichts wie raus mit der Leiter, damit der Mann an Bord kommen kann. Dank der gelungenen Grafik werdet Ihr bestimmt geraume Zeit mit diesem Spiel verbringen, alle Elemente der Originalveröffentlichung wurden so gut wie möglich umgesetzt und dank der Vielzahl der Missionen kann kaum Langeweile aufkommen.

Wermutstropfen gibt es eigentlich nur beim Sound: Die Titelmusik ist reichlich knödelig und beim Kampf sucht man meistens vergebens nach passenden Geräuscheffekten. Zwar sind die Grafiken nicht so detailliert wie auf dem Mega Drive, aber Struktur und Inhalt sind stimmig und bieten soviel Spielspaß wie das Original. Meiner Meinung nach ist Desert Strike einer der besten Titel für das Master System.

● **Markus Matejka**






## STEFAN MEINT

Master System-Besitzern ist das Vergnügen einer guten Kriegssimulation bis jetzt versagt gewesen, doch was soll dies jetzt sein? Ein Vogel? Ein F-16? Nein, es ist der Desert Strike-Apache auf dem MS... Wie Ihr sicher schon oft genug von Mega Drive-Besitzern gehört habt, ist der Spielablauf eine Kombination aus "Fliegen und Schießen"

Für das MS ist die Grafik recht eindrucksvoll, Ihr springt gleich mitten in der Action! Das Spiel fühlt sich zwar etwas klein an, das Spielgebiet ist jedoch groß genug, um Eure Aufmerksamkeit aufrecht zu erhalten und irgenetwas explodiert immer an der nächsten Ecke. Wir mußten uns eine ganze Weile gedulden, aber ich würde sagen, es hat sich gelohnt.




## DESERT STRIKE

DOMARK ● DM 90,- ● JANUAR

| | |
|---|---|
| FORMAT | 4Mbit |
| SPIELER | 1 |
| STUFEN | 4 |
| SCHWIERIGKEITSGRADE | 1 |
| BESONDERHEITEN | Paßwort |

ACTION 50 % — 50 % STRATEGIE

### GRAFIK 85%

▲ Fahrzeuge und Truppen der Gegner sind animiert und überzeugen mit Detailreichtum.
▲ Die Spiellandschaft ist mit Gebäuden, Bäumen und Straßen nur so gepflastert, außerdem gibt es natürlich Truppen, Fahrzeuge und lohnende Ziele.

### MUSIK 56%

▲ Die Explosionsgeräusche sind brauchbar.
▼ Die Titelmusik paßt nicht zum Thema Krieg und wirkt eher verwirrend.

### SPIELABLAUF 85%

▲ Jede Stufe bietet eine reichhaltige Auswahl an unterschiedlichen Aufgaben.
▲ Die sensible Steuerung ist ein Leckerbissen für gute Piloten und ermöglicht planvolles Fliegen.

### ANFORDERUNG 82%

▲ Jede Stufe bietet reichlich Möglichkeiten zur Kriegsführung.
▲ Es ist eine Herausforderung, den bestmöglichen Weg für eine Mission zu finden.

## PROSCORE 85 %

Desert Strike bringt frischen Wind in die Spielesammlung für das Master System. Ein weiterer Beweis, für wieviel Action das kleinere System gut ist.

# DER SEGA SPEZIALIST

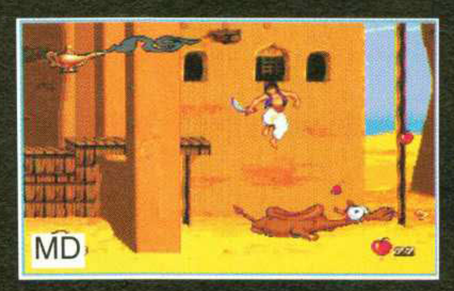
**Juliuspromenade 11 97070 Würzburg**
**Telefon (09 31) 57 16 01 oder 06**

## Mega Drive

Mega Drive II ohne Spiel ..... 199,-
**Mega Drive II inkl. Aladdin ..... 289,-**
Mega Drive II Magnum Set ..... 379,-
(inkl. 3 Spiele & Sonic 2 +2 Joyp.)
Mega Drive II Sonic 2 Set ..... 289,-
(mit Sonic 2 und 2 Joyp.)
Special Tiny Toon Plus Sets: Aufpreis ..... 80,-
(Mega Drive II Sets wie oben + Tiny Toon)
**6 Button Contr. ..... 39,-**
6 Button Arcade Power Stick ..... 89,-
4 Spiele Adapter Sega ..... 59,-
Master System Conv. II ..... 69,-
4-Way Play Adapter EA ..... 74,-
Dual Turbo (Infrarot 2 Pads) ..... 139,-
**Aladdin ..... 119,-**
**Addams Family ..... 109,-**
Andre Agassi Tennis ..... 99,-
**Asterix ..... 119,-**
B.O.B. ..... 104,-
Baseball 2020 ..... 109,-
Brett Hull Hockey ..... 89,-
**Bubsy ..... 99,-**
Cliffhanger ..... 99,-
**Cosmic Spacehead ..... 99,-**
Chuck Rock II ..... 109,-
Daviscup Tennis ..... 109,-
**Dizzy ..... 109,-**
Double Clutch ..... 104,-
Dracula ..... 119,-
**F-1 (Batterie) ..... 109,-**
**F-15 Strike Eagle II ..... 109,-**
Fatal Fury ..... 109,-
**FIFA Soccer (Elec. Arts) ..... 109,-**
Flashback ..... 119,-
**Gauntlet IV (4 Spieler) ..... 109,-**
General Chaos ..... 109,-
Global Gladiators ..... 99,-
**Gunstar Heroes ..... 109,-**
Haunting ..... 119,-
**Hockey 94 ..... 109,-**
**Hook ..... 109,-**
Incredible Crash Dummies ..... 109,-
**James Pond III ..... 119,-**
**John Madden F. 94 ..... 119,-**
**Jungle Strike ..... 109,-**
Jurassic Park sol. Vorr. ..... 99,-
**Landstalker dt. Texte (Jan.94) ..... 119,-**
Lotus II ..... 109,-
Mazin Wars ..... 89,-
Mega Lo Mania ..... 99,-
**Micro Machines ..... 79,-**
**MIG-29 ..... 109,-**
**Mortal Kombat ..... 129,-**
Mutant League Hockey ..... 109,-
NFL Quarterback Club ..... 129,-
Pele Soccer (Nov) ..... 89,-
**Populous II Two Tribes ..... 109,-**
**Puggsy ..... 109,-**
Ranger X ..... 109,-
**Rocket Knight Adventures ..... 99,-**
**Sensible Soccer ..... 119,-**
**Shining Force ..... 124,-**
**Shinobi III ..... 104,-**
Snake Rattle 'n' Roll ..... 109,-
**Sonic Spinball ..... 119,-**
**Street Fighter II (24MB) ..... 134,-**
Techmo Clash ..... 109,-
**The Ottifants ..... 89,-**



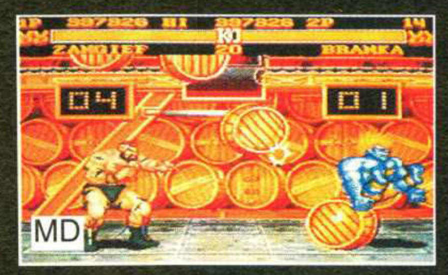

FIFA Soccer ..... 109,-




Aladdin ..... 119,-




Land Stalker ..... 119,-




Street Fighter II ..... 134,-

**In Punkto Schnelligkeit: Absolute spitze!**

**Wir bieten Ihnen den Schnell-Service als Standard. Bei uns bekommen Sie Ihre Ware als Brief, Schnellpäckchen oder Schnellpaket. So haben unsere Kunden in der Regel die bis 18.30 Uhr bestellte Ware schon am nächsten Morgen. Bei Bestellung von 3 Artikeln sogar portofrei.**

**Achtung Händler!**
**Wir haben die neuen Electronic Arts und Sony Imagesoft Top Titel für Sie auf Lager!**

**Fordern Sie unser kostenloses Preislisten-Magazin mit frankiertem (3,- DM) und Ihrer Adresse versehenem Rückumschlag (DIN C5) an.**

**Versand per Nachname. ..... DM 8,-**
**UPS ..... DM 10,-**
**Vorkasse (Nur Euroschecks) ..... DM 4,-**
**ab 3 Artikel liefern wir portofrei!**
**Preisänderungen und Irrtümer sind vorbehalten.**





Asterix ....................... 119,-



F1 ....................... 109,-



HIOCKEY 94 ....................... 109,-



Micro Machines ....................... 79,-



Mortal Kombat ....................... 129,-



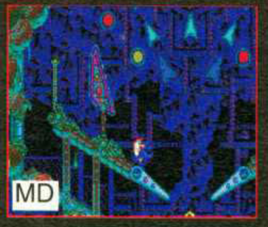
Rocket Knight Adv. ....................... 99,-



Sensible Soccer ....................... 119,-



Shining Force ....................... 124,-



Sonic Spinball ....................... 119,-



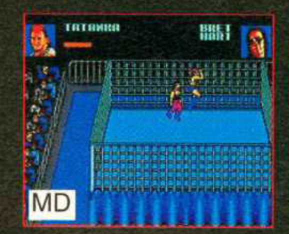
The Ottifants ....................... 89,-



Turtles Tourn. ....................... 129,-



wiz 'n' Liz ....................... 109,-



Royal Rumble ....................... 129,-



Star Wars ....................... 79,-



Jungle Book ....................... 84,-

# SONDERPREISE:

**MEGA DRIVE**

Strider ....................... 49,-
Ghouls & Ghosts ....................... 49,-
Thunder Force 2 ....................... 49,-
Talespin ....................... 49,-
Super Hang On ....................... 49,-
Empire of Steel ....................... 49,-
Space Harrier II ....................... 49,-
Talmits Adventure ....................... 49,-
Rev. of Shinobi ....................... 59,-
Sunset Riders ....................... 79,-

**MASTER SYSTEM**

Super Kick Off ....................... 29,-
Cyber Shinobi ....................... 39,-
Klax ....................... 39,-

**GAME GEAR**

Ax Battler ....................... 39,-
Shinobi ....................... 39,-
Dragon Crystal ....................... 39,-
Olympic Gold ....................... 39,-
Wimbledon ....................... 39,-




**Mega CD II ohne Spiel (Okt) ....................... 509,-**

**Versand per Nach. ....................... DM 8,-**
**UPS ....................... DM 10,-**
Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.




**Tiny Toons ....................... 89,-**
**Turtles Tourn. Fighters ....................... 129,-**
Ultimate Soccer (1-8 Spieler) ....................... 109,-
Wimbledon ....................... 114,-
Winter Olympics Lim. Ed. ....................... 119,-
**Wiz 'n' Liz ....................... 109,-**
**WWF Royal Rumble ....................... 129,-**
**Virtual Pinball ....................... 109,-**
X-Men ....................... 109,-
**Young Indy ....................... 119,-**
**Zombies ....................... 99,-**
Zool ....................... 109,-

## Master System

**Asterix 2 ....................... 84,-**
Chuck Rock II ....................... 79,-
Cool Spot ....................... 84,-
Dizzy ....................... 84,-
**Ecco the Dolphin ....................... 89,-**
F-1 ....................... 79,-
James Pond II ....................... 84,-
**Jungle Book Dschungelbuch ....................... 89,-**
Jurassic Park ....................... 89,-
**Mortal Kombat ....................... 109,**
**Ottifants ....................... 74,-**
**PGA Tour Golf ....................... 89,-**
Robocop 3 ....................... 89,-
**Roadrunner ....................... 89,-**
Sensible Soccer ....................... 79,-
**Sonic Chaos ....................... 89,-**
**Star Wars ....................... 79,-**
Streets of Rage II ....................... 89,-
**Winter Olympics ....................... 89,-**
Wolfchild ....................... 89,-
**Wonderboy in Monsterworld ....................... 59,-**

## Game Gear

Game Gear mit Columns ....................... 189,-
TV-Tuner solange Vorrat reicht ....................... 119,-
**Chuck Rock II ....................... 79,-**
**Cool Spot ....................... 84,-**
**Dizzy ....................... 79,-**
Dracula ....................... 89,-
**Ecco the Dolphin ....................... 84,-**
**F-1 ....................... 79,-**
James Pond II ....................... 84,-
**Jungle Book Das Dschungelbuch ....................... 84,-**
**Jurassic Park ....................... 79,-**
**PGA Tour Golf ....................... 84,-**
Power Strike 2 ....................... 84,-
**Road Runner Desert Speed Trap ....................... 84,-**
Robocop 3 ....................... 79,-
Sensible Soccer ....................... 59,-
**Sonic Chaos ....................... 79,-**
**Star Wars Krieg der Sterne ....................... 89,-**
Streets of Rage II ....................... 79,-
**Surf Ninjas ....................... 79,-**
**The Ottifants ....................... 74,-**
T-2 Arcade Game ....................... 89,-
**Winter Olympics ....................... 84,-**
Wolfchild ....................... 89,-

## Mega-CD II

Mega-CD II mit Road Avenger ....................... 589,-
(1 Jahr Garantie)
**Mega-CD II ohne Spiel ....................... 509,-**
**(1 Jahr Garantie)**
**Batman Returns (CD) ....................... 109,-**
Chuck Rock CD ....................... 109,-
**Ecco (CD) ....................... 89,-**
**Final Fight ....................... 89,-**
Hook CD ....................... 109,-
Joe Montana Football CD ....................... 109,-
Monkey Island (Dez./Jan.) ....................... 119,-
NHL 94 CD (Dez.) ....................... 119,-
Powermonger (CD) ....................... 119,-
Prince of Persia ....................... 89,-
Robo Aleste ....................... 104,-
Sewer Shark ....................... 134,-
Sherlock Holmes 2 ....................... 109,-
**Silpheed ....................... 89,-**
**Sonic CD ....................... 89,-**
**Spider-Man vs. Kingspin ....................... 89,-**
**Thunderhawk ....................... 109,-**
**WWF (CD) ....................... 89,-**

**Paul Atreides und seine Familie haben den Weg zum Wüstenplaneten Arakis angetreten, der auch als Dune bekannt ist. Der Herrscher ihres Heimatplaneten hat ihnen den Auftrag erteilt, auf Dune Spice abzubauen. Spice ist ein Gewürz, mit dem es eine besondere Bewandnis hat: Es erweitert das Bewußtsein und ermöglicht dadurch Reisen durch den Weltraum. Die Kontrolle über das Spice ist also gleichbedeutend mit der Kontrolle über die Raumfahrt! Das erzeugt natürlich Neid, und so dürfen die Gegenspieler der Familie Atreides, die Harkonnen, natürlich nicht fehlen. Sie haben bisher den Spiceabbau auf Arakis kontrolliert und müssen erst einmal vertrieben werden.**

**Auf die Ureinwohner dieses Planeten nimmt niemand Rücksicht, dabei wollen die Fremen aus Ihrem Planeten nur eine bewohnbare Welt machen. Sie spüren, das Paul Atreides der Richtige ist, um sie in eine lebenswerte Zukunft zu führen, doch man braucht schon eine große Armee und gute Offiziere, um einen ganzen Planeten zu kontrollieren. So beginnt in einem Palast südlich der Harkonnensiedlung das Abenteuer...**

# DUNE




Hier seht Ihr einen der vielen Fremenführer, die bereit sind, für Euch zu arbeiten. Die einzelnen Fremenstämme können entweder Spice ab- oder eine Armee aufbauen. Ein Gespräch mit Ihrem Anführer fördert oft Infos zu Tage und zeigt Euch die Stimmung im Lager.

Keine Frage: Dune ist ein ausgezeichnetes Spiel, das seinen festen Platz in der Softwareszene gefunden hat. Ob auf Amiga, PC oder jetzt auch CD-ROM, Dune hat überall eingeschlagen. Auf dem MEGA-CD kommt jetzt der Silberling so richtig auf Touren, und man kann Virgin Interactive Entertainment nur zu dieser Veröffentlichung gratulieren, die bestimmt ganz oben in den Charts mitmischt. Dieses Modul ist einfach für alle ideal, die sich bisher mit Action beschäftigt haben und jetzt ihre ersten strategischen Erfahrungen sammeln wollen. Dank unkomplizertem Spielablauf und der packenden Story von Frank Herbert ist dieses Modul auch für die Plattform- und Ballerspielfans unter Euch gut geeignet und eine gute Gelegenheit, den Spiele-Horizont ein wenig auszudehnen!

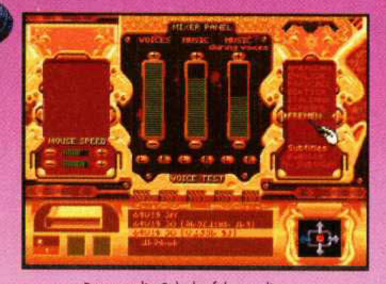
Die Grundidee von Dune ist relativ einfach: Ihr müßt Kontakt mit den richtigen Leuten aufnehmen und dafür sorgen, daß Ihr beliebt seid. Dann ist da noch das Problem mit Imperator Shaddam IV. Er hat Euch auf diese Welt geschickt und verlangt immer größere Mengen Spice. Außerdem muß er ständig im Auge behalten werden – denn die nächste Intrige kommt bestimmt. Damit es nicht zu schwierig wird, habt Ihr im Palast noch einen Ratgeber, der Euch rechtzeitig auf etwaige Probleme hinweist.




Eure Mutter Jessica ist am Anfang keine besonders große Hilfe, obwohl Ihr später ein paar brauchbare Hinweise von ihr bekommt. Sie kümmert sich aber rührend um ihren Sohn und würde alles für ihn tun.



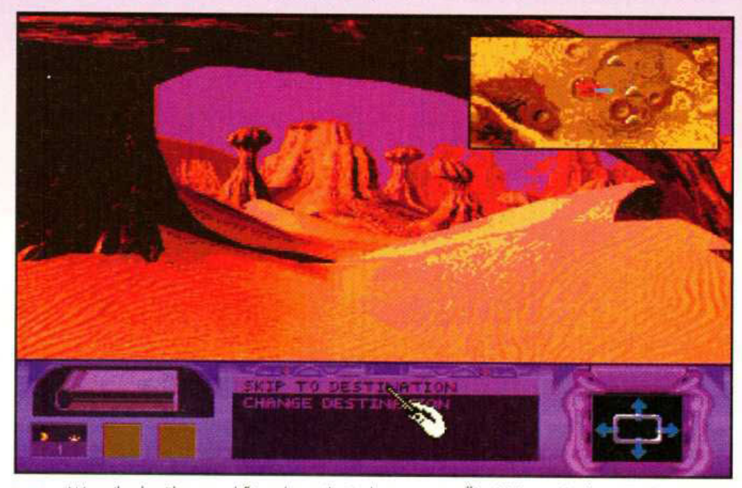
**PROTIP** Reden ist der Schlüssel zum Erfolg. Im Gespräch bekommt Ihr alle notwendigen Informationen und erfahrt, wie es weitergeht. Es ist bestimmt eine gute Idee, Gurney Hallack mit auf Erkundungstouren zu nehmen. Seine Tips werden Euch in vielen Situationen weiterhelfen.



Benutzt die Schalttafel, um die Lautstärke der Stimmen und die Sprachen der Charaktere zu ändern.




Auf der blauen Karte rechts oben seht Ihr einen Grundriß vom Palast. Am Anfang könnt Ihr noch nicht alle Räume betreten. Durch das Lösen von Rätseln werden aber immer größere Teile des Spielfeldes und des Palastes für Euch zugänglich.




Wenn Ihr den Planeten abfliegt, könnt Ihr Euch einen guten Überblick verschaffen. Allerdings bringt ein solcher Patrouillenflug außer einem Heidenspaß zunächst wenig brauchbare Ergebnisse.

Wie auch bei den vorhergegangenen Computerumsetzungen steuert Ihr das Spiel mit dem Curser, und gebt so auch Eure Kommandos ein. Um im Spiel Fortschritte zu machen, müßt Ihr mit vielen Leuten reden. Ihr fliegt mit dem Ornithopter von Siedlung zu Siedlung und versucht, die Führer der Fremen auf Eure Seite zu ziehen. Da der Ornithopter noch zwei weitere Passagiere faßt, könnt Ihr bei passender Gelegenheit noch weitere Spielfiguren mitnehmen.

Informationen könnt Ihr Euch reichlich beschaffen: Es gibt genügend Menüs, die Karten, Statistiken und Optionen für jedes denkbaren Problem bereithalten. Die nützlichste Option ist sicher der RAM-Speicher, mit der Ihr wieder zu einem älteren Spielstand zurückkehren könnt. Ein äußerst praktisches Hilfsmittel ist übrigens das beiliegende Begleitbuch mit allen Informationen zum Wüstenplaneten. Die sehr genauen Karten und eingezeichneten Ansiedlungen helfen enorm bei der Planung der nächsten Aktion. Gerade bei Dune-CD zeigt das Mega-CD, was in ihm steckt. Die Flugabschnitte zwischen den einzelnen Siedlungen sind einfach phantastisch, und zeigen, wie ausgefeilt das Mega-CD rendern kann. Endlose Sanddünen gehen butterweich ineinander über und Ihr seht sogar Sandschleier, die grafisch toll umgesetzt wurden. Sobald Ihr Euren Zielort erreicht habt, macht der Gleiter eine weiche Landung. Da macht es natürlich unheimlich Spaß, die Steuerung des Gleiters selbst in die Hand zu nehmen und sich den Wüstenplaneten einmal genau anzusehen.

Die Filmfans werden beim Spielen übrigens mit Freude viele Melodien aus dem Film wiedererkennen, die die ausgezeichnete Hintergrundmusik zu Dune geben. Sowohl Musik als auch die Sprachausgabe können auf unterschiedliche Lautstärken eingestellt werden – sicher eine sinnvolle Option.

Sobald Ihr mit dem Cursor eine Person anklickt oder ein Gespräch beginnt, antworten die Figuren mit Sprachausgabe, die durch eine Textausgabe ergänzt wird. Die Sprachausgabe ist übrigens sehr klar und gut verständlich, wirkt aber bei verschiedenen Gelegenheiten zu unpersönlich.

Dune ist zweifelsohne das erste strategische Mega-CD Modul, das Ihr unbesorgt kaufen könnt. Kein Zweifel: Hier wurde wirklich saubere Arbeit geleistet und auch von der Programmierung her reizt Dune das Mega-CD gut aus. Ich kann Dune nur jedem wärmstens empfehlen, und wer noch im Zweifel ist, ob er sich ein Mega-CD zulegen sollte, wird bei Dune sicher schwach werden...

● **Markus Matejka**

## STEFAN MEINT

SONIC CD hat von mir klare 90% bekommen und ist meiner Meinung nach unbestritten das beste Spiel fürs Mega-CD. Dune kann mit Sonic nicht mithalten und an dieser Meinung konnte auch längeres Dune-Spielen nichts ändern. Auf jeden Fall aber ist diese CD ein Schritt in die richtige Richtung.

Eine Bewertung von 86% ist meiner Meinung nach zu hoch. Auf der CD hätten noch reichlich Animationen Platz gefunden und auch die Optionen in den einzelnen Bildschirmen sind etwas mager ausgefallen. Ich persönlich fand Dune recht langweilig, und obwohl es später interessanter wird, konnte ich mich nicht zum Durchspielen aufraffen. Wer Strategiespiele mag, ist hier aber bestens versorgt.




## DUNE

VIRGIN ● DM 130,- ● JANUAR

CD ZUGRIFF ..................Schnell
SPIELER..................................1
STUFEN................................n/v
SCHWIERIGKEITSGRADE .........1
BESONDERHEITEN ....Speicher-Option

ACTION
100 %
STRATEGIE

**GRAFIK 90%**
▲ Die Flugszenen sind ein absoluter Augenschmaus.
▲ Hunderte von sehenswerten, teilweise animierten, Bildern.

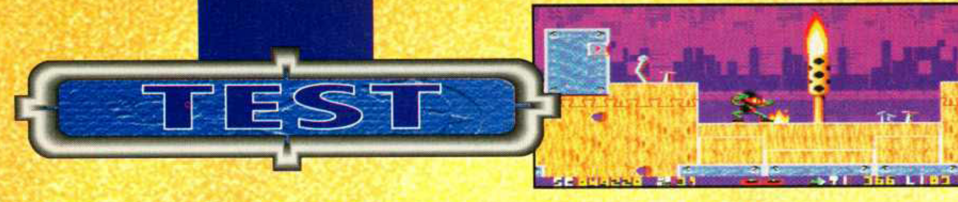
**MUSIK 85%**
▲ Dank der Originalmusik fühlt man sich stellenweise in den Film versetzt.
▼ Dune setzt neue Maßstäbe in der Sprachausgabe, trotzdem wären unterschiedlichere Stimmen besser gewesen.

**SPIELABLAUF 82%**
▲ Die Steuerung ist ausgereift und übersichtlich.
▼ Der Spielablauf ist nicht jedermanns Sache.

**ANFORDERUNG 84%**
▲ Einsteiger können den Schwierigkeitsgrad gut anpassen.
▲ Wer auf richtige Helden steht, findet hier sein Spiel.

**PROSCORE 86 %**

Geniale Grafik, ein Spitzensound und griffiger Spielablauf machen Dune zum besten Titel auf dem Mega-CD. Bei Dune besteht starke Suchtgefahr!





**Für die Mitglieder der Nten Dimension war das Leben noch nie einfach: Wenn man nicht gerade in einem intergalaktischen Stau hängt, müssen die Kräfte der absoluten Leere bekämpft werden. Außerdem ist den Geschöpfen der Leere keine Mühe zu groß, wenn es darum geht, der Nten Dimension Schaden zuzufügen oder Ihre Anhänger zu vernichten. Das kann echt ein Problem werden, denn Ihr seid das einzige Geschöpf, das sich in der Nten Dimension in dieser Galaxis befindet. Aber immerhin hat Zool noch ein paar Asse im Ärmel, denn es gibt kaum einen besseren Ninja und Navigator als ihn.**

**Durch ein Unglück ist Zools Schiff außer Kontrolle geraten. Mitten in der Galaxis hat unser Held auf einem fremden Planeten eine einwandfreie Bruchlandung gebaut. Schon nach kurzer Zeit stellt sich heraus, daß die Mächte der Leere diesen Planeten beherrschen. Sie haben alle Tiere des Planeten in gefährliche Killer verwandelt, und falls Zool ihnen in die Hände fallen sollte, blüht ihm das gleiche Schicksal. Für einen Ninja aus der Nten Dimension gibt es da nur eine Antwort: Kampfstellung!**







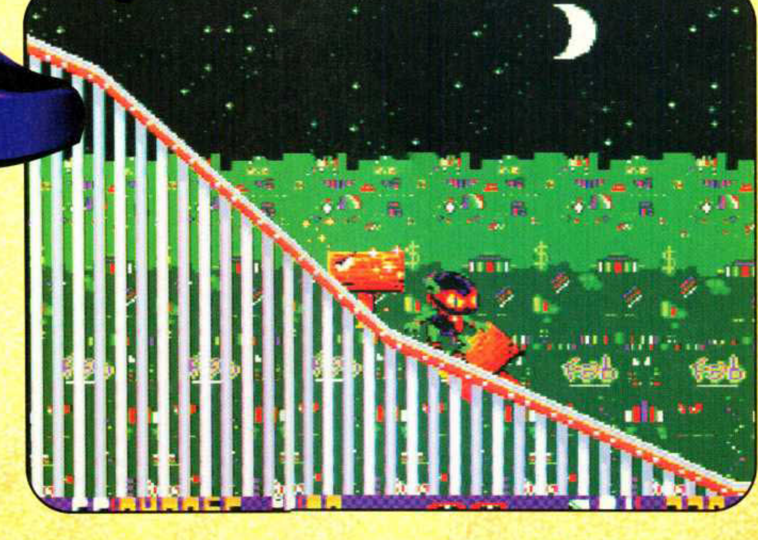


Fast wie im Film "Der Schwarm". Nur haben sich dort die Bienen nach ihrem Abschuß nicht in Süßigkeiten verwandelt.




Zool ist in dem Jahr seit seinem Auftauchen schon ziemlich berühmt geworden. Die Computerversionen haben sich erfolgreich in den Charts plazieren können - und das zu recht. Die Programmierer arbeiten bereits am zweiten Teil für die verschiedenen Computersysteme, aber die Mega Drive-Version ist jetzt endlich fertiggestellt.

Nach einem kurzen Intro, das die Bruchlandung auf dem Planeten zeigt, geht es unmittelbar ins Spiel. Eure Aufgabe besteht darin, alle Geschöpfe auf dem Planeten aus der Macht der Leere zu befreien. Kein einfacher Job, denn solange die Lebewesen noch unter dieser Kontrolle stehen, werden sie alles daran setzen, Euch zu vernichten. Für alle, die noch keine Bekanntschaft mit der Nten Dimension geschlossen haben, kommt hier die Erklärung: Die Nte Dimension symbolisiert Gerechtigkeit und Phantasie. Sie existiert überall, und ohne sie wären wir alle schon lange den Mächten des Bösen zum Opfer gefallen. Um jetzt die verzauberten Geschöpfe befreien zu können, muß Zool auf sie schießen und so aus Ihrer Verzauberung befreien. Außerdem gilt es, von Zeit zu Zeit einen der Stufenwächter zu besiegen. Daneben gibt es natürlich jede Menge Bonusgegenstände, die in den einzelnen Stufen gesammelt werden können. Das hört sich alles wie ein ganz gewöhnliches Plattformspiel an und das ist es bis zu einem gewissen Grad auch, aber die Grafik fällt doch etwas aus dem Rahmen. Zool ist schon ziemlich



Die Hämmer können wirklich zum Problem werderund haben es besonders auf Besucher aus der Nten Dimension abgesehen. Ausweichen ist schwärig, aber Ihr habt kaum eine andere Wahl.





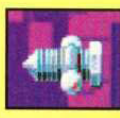
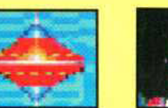

## ALLES ILLUSION

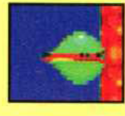
Krool versteht es, sich in jeden beliebigen Gegenstand zu verwandeln (siehe unten)! Diese Objekte mögen zwar freundlich aussehen; sie sind es aber nicht! Wenn Ihr eines berührt, verliert Ihr viel Energie.





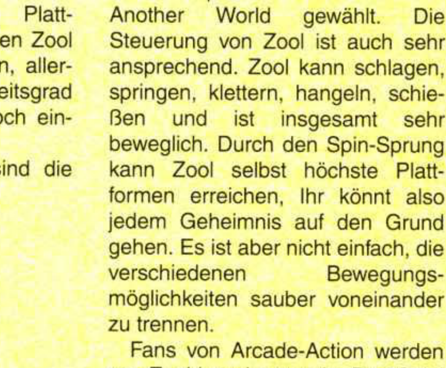





abgedreht gestaltet und bietet in dieser Hinsicht durchaus Neues. Um schließlich im Endkampf gegen den finsteren Krool antreten zu können, muß Zool sich seinen Weg



## "th" DIMENSION



**PROTIP** Springt auf keinen Fall in den Beutel Popkorn. Auch wenn es sehr einladend aussieht – der Beutel spuckt jede Menge Popkorn und kostet Zool ein Leben.

durch sieben beinharte, psychodelische Welten bahnen. Der Kampf beginnt in der Süßigkeitenwelt und hier könnte der Eindruck entstehen, daß es sich um ein sehr einfaches Spiel handelt. Ihr werdet jedoch bald erkennen, daß das Spielfeld riesig ist und der Spielablauf nicht so einfach, wie vermutet. Zwar ist jede Stufe sehr gut spielbar, aber da jede Welt aus insgesamt vier Stufen besteht, wird es doch ein wenig langatmig. Die Plattformprofis unter Euch werden Zool als recht einfach empfinden, allerdings steigt der Schwierigkeitsgrad in höheren Stufen doch noch einmal an.

Besonders interessant sind die Extrawaffen, an erster Stelle Zools Freundin Zooz. Die gnadenlose Lady kopiert die Aktionen Ihres Freundes und schickt alle Finsterlinge in die ewigen Jagdgründe, doch das ist Geschmackssache..

Bonusse gibt es nicht nur in den einzelnen Stufen. Wenn Ihr es schafft, einen Stufen-Endwächter umzuhauen, kommt Ihr sogar in ein richtiges Bonuslevel! Dort könnt Ihr wieder mit dem Raumschiff durch die Galaxis düsen, wo Ihr Extra-Leben und Power-Ups abräumen könnt.

Grafisch ist Zool ein kreativer Ausflug in den Farbkasten. Jede Welt hat ihr eigenes Gesicht, was sich nicht nur in den Hintergründen sondern auch an den Feinden und Bonusgegenständen bemerkbar macht. Bunt, phantasievoll und stellenweise schrill - Gremlin hat sich hier einen ganz anderen Weg als zum Beispiel bei Flashback und Another World gewählt. Die Steuerung von Zool ist auch sehr ansprechend. Zool kann schlagen, springen, klettern, hangeln, schießen und ist insgesamt sehr beweglich. Durch den Spin-Sprung kann Zool selbst höchste Plattformen erreichen, Ihr könnt also jedem Geheimnis auf den Grund gehen. Es ist aber nicht einfach, die verschiedenen Bewegungsmöglichkeiten sauber voneinander zu trennen.

Fans von Arcade-Action werden von Zool begeistert sein. Das Spiel ist sehr umfangreich und insgesamt eines der besten seiner Klasse. Obwohl ich es durchgespielt habe, nehme ich Zool immer wieder gerne zur Hand.

● **Markus Matejka**

### SUSANNE MEINT

Am besten haben mir bei Zool die farbenfrohen Grafiken gefallen. Alle Gegenstände sind gut erkennbar und jede Stufe bringt neue Ideen und satt Bonus. Zool kann sich ziemlich rasant durch das Spiel bewegen und so Stufe für Stufe erforschen. Es ähnelt in vielen Bereichen Sonic und Bubsy und spielt sich auch ähnlich. Ohne Frage ein wirklich riesiges Plattformspiel, obwohl die Wirbelattacke nicht gerade als neue Idee zu bezeichnen ist. Wer gerne Sonic spielt, findet mit Zool eine prima Ergänzung für die Spielekiste.




**PROSCORE 75 %**

Zool enttäuscht auch auf dem MD nicht: Es ist gute Wochenendunterhaltung und sein Geld allemal wert!

# The Addams Family



**Abigail Craven ist ziemlich sauer. Nachdem der Versuch fehlgeschlagen ist, die Addams Family aus ihrem Landsitz zu vertreiben, gibt es nur noch eine Möglichkeit: Sie muß ihre ganze Hexenmagie einsetzen, um die bizarre Familie doch noch zu vertreiben. Die beste Möglichkeit besteht wohl darin, die einzelnen Familienmitglieder für immer in abgelegenen Teilen des Hauses verschwinden zu lassen. Na Super! Das scheint ja der Dreh zu sein, um sich der Familie Addams zu entledigen!**

**Abigails Plan funktioniert prima – nur leider hat sie ein kleines Detail bei ihrer Planung übersehen: Sie hat Gomez, das Familienoberhaupt, bei ihrem Zauberspruch vergessen. Aber Gomez ist nicht auf den Kopf gefallen und durchschaut die finsteren Pläne von Abigail. Wenn er seine Familie noch retten will, muß er allerdings schnell denken und handeln. Es sieht nicht gerade rosig für die Addams Family aus und ohne Eure Hilfe ist das Ende bedrohlich nah...**

Zu Anfang bekommt Ihr Hinweise, wo Ihr die Gegenstände findet, die zur Lösung der Rätsel erforderlich sind. Stellt Euch auf den Grabstein, drückt einen Knopf und macht das Skelett alle - als Lohn erhaltet Ihr diesen Schlüssel.

Auf dem Mega Drive ist dieses Modul ja schon seit einiger Zeit erhältlich, und ohne Zweifel ein überdurchschnittlich gutes Plattformspiel. Aber auch die Game Gear Benutzer können sich freuen, denn auch auf dem Handheld treibt die Addams Familie jetzt ihr Unwesen. Nicht nur im amerikanischen Fernsehen wurde die erfolgreiche Comedy-Serie neu aufgelegt, es sieht so aus, als ob sich die modrigen Gestalten insgesamt zu einem Comeback rüsten.

Die Qualität der Grafiken auf dem Game Gear haben ja in letzter Zeit erheblich zugenommen. Wer einen Blick auf James Pond 2 oder Fantastic Dizzy wirft, der kann das sicher bestätigen. Die Addams Familie besticht ebenfalls durch beeindruckende Optik, hier wurde nicht an Details gespart. Die Animationen der einzelnen Figuren und Monster ist dagegen eher durchschnittlich, aber das einzige wirkliche Manko liegt in der ungenauen Kollisionsabfrage. Das kann natürlich ziemlich nerven und wäre durchaus vermeidbar gewesen. Genau wie in der 16-Bit Version steuert Ihr Gomez durch ein typisches Plattformabenteuer. Euer Ziel ist natürlich, Morticia und den Rest der Familie zu retten, aber bis dahin ist es noch ein weiter Weg. Schließlich müßt Ihr erst jede Menge Rätsel lösen und den reichlich vorhandenen Finsterlingen das Licht ausblasen. Bis dahin ist die Addams-Familie ein ganz normales Plattformspiel, aber es ist zugegebenermaßen sehr anziehend und stellt eine echte Herausforderung dar. Wer genug Zeit hat, um das Spiel von Anfang bis Ende durchzuspielen, ist gerettet. Ansonsten stellt sich mir die Frage, warum kein Paßwortsystem eingebaut wurde. Das wäre doch wirklich kein Problem gewesen! (Wer mit Batterien spielt, hat ein besonderes Problem: ca. nach der Hälfte der Spielzeit sind die Batterien nämlich alle...) Wer Spaß an Plattformspielen hat, in denen kernige Rätsel eingebaut sind, findet hier ein brauchbares Spiel. Die Addams Family kommt mit der Originalmusik auf Euren Game Gear und auch grafisch wird hier viel geboten – ein paar neue Ideen zum altbewährten Spielprinzip hätten aber sicherlich nicht geschadet!

● Susanne Rieger



**PROTIP** Gegenstände sollten bis zu dem Zeitpunkt aufbewahrt werden, wenn sie wirklich gebraucht werden. Das Unverwundbarkeitsschild kann aber immer wieder eingesammelt werden.




**THE ADDAMS FAMILY**

ACCLAIM ● DM 90,- ● JANUAR

FORMAT ........................2Mbit
SPIELER...............................1
STUFEN ............................n/v
SCHWIERIGKEITSGRADE .........1
BESONDERHEITEN...............n/v

ACTION 90 % – 10 % STRATEGIE

**GRAFIK 84%**
▲ Die gruseligen Grafiken erzeugen immer wieder eine kribbelnde Gänsehaut!
▼ Zum Teil unzureichende Kollisionsabfrage. Daher gibt es Abzüge bei der Grafik.

**MUSIK 78%**
▲ Nach einer gewissen Spielzeit ertappt Ihr Euch beim Pfeifen der Musik, die Ohrwurmqualität hat.
▼ Auf die Dauer kann die Musik ein bißchen langweilig werden, da es keine Abwechslung gibt.

**SPIELABLAUF 81%**
▲ Das Spiel ist ziemlich umfangreich und die Rätsel sind nicht von Pappe.
▼ Rätsel lösen gestaltet sich manchmal langweilig und frustrierend.

**ANFORDERUNG 83%**
▲ Viel Spiel fürs Geld – Ihr werdet schon geraume Zeit brauchen, um die Addams Family bis zum Ende durchzuspielen.
▼ Das fehlende Paßwortsystem ist wirklich ärgerlich.

**PROSCORE 74%**

Das riesige Spiel hat ein paar fragwürdige Stellen – ansonsten ist es eine Herausforderung, speziell für Fans von vertrackten Rätseln.

TEST

# The Ottifants

GAME GEAR

**Es gibt wohl kaum jemanden, dem Otto kein Begriff ist. Seine Ottifanten haben jetzt nach weltweiter Tournee auch den Weg aufs Game Gear gefunden. Familie Bommel hat den Sprung zu Sega geschafft. Und seit der kleine Bruno davon überzeugt ist, daß sein Vater von gefährlichen Außerirdischen entführt wurde, wird das Ganze zum Jump-'an'Rüssel!**

**Eingeweihte wissen natürlich: Der kleine Bruno hat eine mehr als lebhafte Phantasie, sein Vater macht ja nur Überstunden. Doch das kann und will der hoffnungsvolle Nachwuchs so nicht hinnehmen. Und da Ottifanten einen besonders stark ausgeprägten Familiensinn haben, bricht Bruno ohne zu zögern auf. Nur mit seinem Rüssel bewaffnet fürchtet er niemanden und macht sich auf die Suche. Ohne Eure Hilfe könnte es aber sein, daß Brunos Mission scheitert. Da gibt es nur eins: Bruno wird mit Eurer Hilfe zum Superfant!**

Da stellt sich zunächst die Frage: Sind es echte Ottifanten? Ja, zweifelsohne, denn kein geringerer als Otto stand schließlich mit Rat und Tat bei der Entwicklung zur Seite. Die Ottifanten entsprechen genau dem bekannten Erscheinungsbild in Film, Funk und Fernsehen, und gewinnen grafisch mit einer Rüssellänge Vorsprung sofort meine Sympathie. Apropos Rüssel: Das charakteristische Merkmal jedes Ottifanten verwandelt sich bei Bedarf in eine deftige Kanone, mit der der kleine Ottifant einen wahren Regen von Kugeln ausspucken kann. Rüsselpower ist angesagt, mit der Ihr bei Euren Gegnern für Schweißausbrüche sorgt. Der Clou ist aber die zweite Funktion: Ihr könnt mit dem Rüssel Gegenstände wie zum Beispiel die herumstehenden Kisten ansaugen und auf diese Art die Plattformen an den richtigen Stellen "ergänzen". Wenn Ihr erst mal mit vollem Rüsseleinsatz spielt, könnt Ihr Euch auch den einen oder anderen Bonus sichern, der ohne die herangesaugte Unterlage unerreichbar bliebe. Bevor aber ein



Bonus eingesammelt werden kann, ist harte Arbeit angesagt: In jeder Stufe sind Gummi-Ottifanten verteilt, die erst einmal eingesammelt werden müssen. Erst wenn genügend Gummitiere beisammen sind, öffnet sich der Ausgang in die nächste Stufe. Die einzelnen Abschnitte, die Bruno dabei durchqueren muß, sind auf seine Suche abgestimmt. Das Drama in fünf Rüsseln beginnt im Kinderzimmer und setzt sich über den Keller und eine Baustelle über Vaters Büro bis in den Dschungel fort. Auf dem Weg zur Rettung des vermeintlich entführten Vaters sind außerdem noch Büroakten verstreut, die der kleine Bruno unterwegs einsammeln kann. An des Weges bitterem Ende wartet dann natürlich noch eine "Überraschung", die Ihr niederrüsseln müßt. Die Endgegner sind allesamt sehenswert und besonders die Ottifantenfans kommen hier auf Ihre Kosten. Ihr müßt Euch zum Beispiel mit einem Teufelsfant auseinandersetzen, ein Baustellenfahrzeug niederringen oder Herrn Kaluppke schachmatt setzen. Grafisch kommt hier immer wieder der geniale Strich von Otto durch. In diesem Zusammenhang darf natürlich Bruno nicht fehlen,





der sich mit genügend Energie in Superfant verwandelt, und dann sogar fliegen kann. In diesem Zustand wächst Bruno über sich hinaus: Kein Bonus ist vor ihm sicher, und sei er noch so vertrackt.

Bleibt noch das Eis am Stiel, das insgesamt in drei verschiedenen Sorten gereicht wird. Kann Bruno das Eis in einer sinnvollen Reihenfolge aufsammeln, dann winkt noch ein Extra.

Für ein Jump'n'Run sind die Ottifanten ziemlich flott unterwegs. Während auf dem Master System das Scrolling doch zu wünschen übrig ließ, ist die Game Gear-Umsetzung schon erheblich besser gelungen.

Der Bildschirmausschnitt, in dem Ihr die haarsträubenden Erlebnisse der Ottifanten beobachten könnt, ist wesentlich kleiner als auf dem Master System. Dafür hat ist die Darstellung insgesamt klarer und gestaltet sich weniger anstrengend als auf dem etwas unübersichtlicheren Master System. Außerdem macht das Ganze einen "flüssigeren" Eindruck als auf der kleinen Konsole.

● Markus Matejka

**PROTIP** Am besten prägt Ihr Euch den Weg durch jede Stufe genau ein. Durch den kleinen Bildschirmausschnitt werdet Ihr sonst oft überrascht und Bruno knallt auf seinen Rüssel...




## THE OTTIFANTS

SEGA ● DM 90,- ● DEZEMBER

FORMAT ........................ 2Mbit
SPIELER ........................ 1
STUFEN ........................ 5
SCHWIERIGKEITSGRADE ......... 3
BESONDERHEITEN ......... Continue

ACTION 90 % / 10 % STRATEGIE

**GRAFIK 75%**
▲ Die Ottifanten sind einfach genial und entsprechen dem Vorbild recht genau.
▲ Die Endgegner sind liebevoll gestaltet und damit das Salz in der Suppe.

**MUSIK 70%**
▲ Der Sound ist stellenweise stimmig.
▼ Hier wurde insgesamt nicht die Sorgfalt der Grafik angewendet.

**SPIELABLAUF 60%**
▲ Ein brauchbares Jump'n'Run mit viel Geschwindigkeit.
▼ Spielerisch sind die Ottifanten Durchschnittskost...

**ANFORDERUNG 62%**
▲ Dank einstellbarem Schwierigkeitsgrad kann man sich in Ruhe mit dem Modul vertraut machen.
▼ Nach der ersten Begeisterung schwindet bald die Motivation.

**PROSCORE 67 %**

Reizende Animation, spielerisch allerdings eher Durchschnittskost. Ottifanten-Fans werde aber bestimmt einige Wochenenden mit dem Spiel verrüsseln!

**Puggsy ist ein absolut knuffiger Spacehopper. Mit seinem Raumschiff ist er gerade in einer Welt gelandet, die anscheinend von einer Alien-Rasse besiedelt ist. Sehr bald macht unser Held Bekanntschaft mit den Eingeborenen, die freundlicherweise sein Raumschiff stehlen, um sich bei Ihrem Chef damit einzuschmeicheln. Eine derart unfreundliche Behandlung läßt Puggsy natürlich nicht auf sich sitzen und macht sich auf die Suche nach seinem Schiff. Allerdings hat er nicht die geringste Ahnung, auf was für ein Abenteuer er sich eingelassen hat.**

**Probleme gibt es also reichlich! Die unfreiwillige Ferieninsel ist riesig, die Einwohner nur mit Schwierigkeiten aufzustöbern, und keine Spur vom Schiff! Puggsy hat keine andere Wahl: Er muß irgendetwas unternehmen, um das gestohlene Schiff wiederzufinden. Und so sucht er hüpfend die toll gezeichneten Landschaften ab, um den einzigen blockierten Ausgang zu finden. Jetzt ist es sicher eine gute Idee, die Bildränder nach nützlichen Gegenständen abzusuchen, die unserem Held bei seinem Abenteuer helfen können. Und so startet Puggsy seine Mission.**



Psygnosis ist nicht nur Insidern als Softwareschmiede ein Begriff, die sich durch ihren charakteristischen Grafikstil auszeichnet. Populäre Spiele wie "Lemmings" und die "Beast"-Serie beweisen das eindrucksvoll. Mit Puggsy ist ein neuer Star geboren: Der niedliche Spacejumper wird Euch mit seinen Problemen bestimmt so manche Nacht an Euer Mega Drive fesseln.

Die Programmierer haben sich diesmal mit der Musik ziemlich viel Mühe gegeben: Über 30 verschiedene Hintergrundmelodien sind dabei herausgekommen, die ziemlich gut zu den jeweiligen Hintergründen der einzelnen Level passen. Die Musik bringt zwar genau die richtige Atmosphäre ins Spiel, ist aber insgesamt nicht hitverdächtig.

Vom Spielverlauf her ist das Modul eine Herausforderung: Viele Rätsel können auf unterschiedliche Art und Weise gelöst werden und bieten jede Menge Spielspaß bis Ihr alles ausprobiert habt. Selbst wenn Ihr es schafft, bis ins Finale vorzustoßen, gibt es bestimmt noch jede Menge Geheimlevel und ungelöste Puzzle. Puggsy macht einfach unheimlich Spaß und ist immer wieder eine Herausforderung. Sechs Levelwächter, 17 Landschaften und sage und schreibe 51 Level werden auch für Euch ein ziemlich harter Brocken sein. Glücklicherweise könnt Ihr Eure Fortschritte über das Paßwortsystem speichern, und jederzeit an dieser Stelle weiterspielen.






Also gut, Ihr beginnt Euer Abenteuer im langweiligsten Teil des Spiels; na und?

Im Bereich Puzzles ist Puggsy sicher einer der besten Titel, die es fürs Mega Drive gibt: Kein vergleichbares Spiel bietet mehr an Umfang und Spielspaß. Nehmt Euch also nichts vor, wenn Ihr mit Puggsy loslegt. Ich empfehle das Spiel jedem, der anspruchsvolle Spiele mag, die mehr als einen schnellen Daumen voraussetzen.

● Markus Matejka

**PROTIP** Wer jedes Level genau absucht, findet bestimmt die geheimen Bonusräume. Es lohnt sich! Hier gibt es nämlich Extra-Punkte und -Preise zu holen!






**PUGGSY**

PSYGNOSIS ● DM 130,- ● DEZEMBER

| | |
|---|---|
| FORMAT | 8Mbit |
| SPIELER | 1 |
| STUFEN | 51 |
| SCHWIERIGKEITSGRADE | 2 |
| BESONDERHEITEN | Paßwort |

ACTION 10 % — 90 % STRATEGIE

**GRAFIK 78%**
▲ Ein kreatives Design im typischen Psygnosisstil.
▼ Die Farbgestaltung der Hintergründe ist teilweise genial.

**MUSIK 70%**
▲ Die flotte Musik bringt viel Atmosphäre herüber – vom Start bis zum Finale.
▼ Leider wurde an Soundeffekten gespart.

**SPIELABLAUF 73%**
▲ Viele Gegenstände haben eine tiefergehende Bedeutung für Euren Fortschritt.
▼ Versuch und Irrtum machen noch kein Kultspiel.

**ANFORDERUNG 78%**
▲ Hunderte von Rätseln bringen langen Spielspaß.
▼ Selbst wenn Ihr das Spiel gelöst habt, gibt es noch jede Menge zu entdecken.

**PROSCORE 75%**

Ein typisches Psygnosis-Plattformspiel. Puzzle-Fans werden die Herausforderung schätzen, es wird aber auch allen anderen großen Spaß machen.

# TEST

# STREETS OF RAGE

GAME GEAR

**Ein Jahr ist vergangen, seit die tödliche Bedrohung durch das Syndikat ausgeschaltet wurde. Mr. X gehört der Vergangenheit an und inzwischen ziehen bereits wieder Leute in die ehemals verwüsteten Straßen ein. Diese Harmonie wird allerdings durch einen Anruf jäh zerstört: Skate ruft völlig aufgelöst an, denn statt des Hauses hat er nur noch eine Ruine vorgefunden. Und das Schlimmste: Adam ist verschwunden! Bei genaueren Nachforschungen findet sich ein Bild von Adam - in Ketten und zu Füßen eines Mannes, mit dem niemand gerechnet hat: Mister X! Jetzt ist alles klar: Das Syndikat und Mister X wollen Rache nehmen und haben Adam entführt, um eine Falle für den Rest des dynamischen Teams aufzubauen. Aber was hilfts! Axel, Skate und Blaze machen sich natürlich sofort auf den Weg, um ihren Freund zu befreien. Und damit beginnt eine Prügelorgie, wie sie selten auf dem Game Gear stattgefunden hat...**

Alle Fans von Prügelspielen können sich freuen: Mit dem zweiten Teil der Straßenkämpfe hält ein sehr gut gelungenes Spiel auf dem Game Gear Einzug, das sich wirklich sehen lassen kann. Während im ersten Teil nur zwei Charakter zur Auswahl standen, könnt Ihr jetzt zwischen drei Helden wählen. Jeder Charakter hat spezielle Eigenschaften, die sich in den Werten für Kraft, Geschwindigkeit, Technik, Ausdauer und Sprung ausdrücken. Am besten, Ihr spielt jeden Kämpfer einmal an, um herauszufinden, mit wem Ihr den Kampf aufnehmen wollt. Denn wie schon im ersten Teil geht es richtig zur Sache:



Dieser Wächter hat die Weißheit nicht gerade mit dem Löffel gefressen: Er kann seinen Angreifer nicht ausfindig machen!

Mister X hat das gesamte Syndikat mobilisiert und die einstmals friedlichen Straßen wimmeln nun von gefährlichen Banden und gnadenlosen Rockern. Um Mister X entgültig das Handwerk zu legen, müßt Ihr die übelste Versammlung von Unterweltlern und Schlägern besiegen, die das Game Gear bis jetzt gesehen hat. Außerdem hat das Syndikat aufgerüstet: Jede Menge High-Tech Waffen und professionelle Killer werden ihr Bestes tun, um Euch das Leben so schwer wie möglich zu machen. Nur gut, daß unsere Helden nicht ganz wehrlos dastehen. Neben ihren Prügelkünsten gibt es nämlich auch für sie Waffen zu finden, mit denen man dem Straßenabschaum gehörig einheizen kann. Das Messer ist da in zweierlei Hinsicht brauchbar: Zum einen kann es im Nahkampf eine schnelle Entscheidung herbeiführen, zum anderen könnt Ihr es werfen, um die Schar der Gegner auszudünnen. Mir persönlich hat allerdings das Bleirohr am besten gefallen. Ihr könnt damit wuchtige Schläge austeilen und gleichzeitig die Gegner auf Distanz halten – die Lebensenergieanzeige wird Euch dafür danken. Allerdings müßt Ihr aufpassen, daß Euch die Schurken die Waffe nicht abnehmen. Das ist zwar kein Beinbruch, aber wenn das Rohr oder das Messer zwei- oder dreimal zu Boden fällt, dann seht Ihr nur noch ein Blinken und könnt dann wieder die Fäuste sprechen lassen. In jedem Fall solltet Ihr nach Gegenständen Ausschau halten, die in den Stufen versteckt sind. Mit einem Apfel oder einem Steak könnt Ihr Eure Lebensenergie wieder aufpolieren, ein Stern gibt Euch einen Superangriff und ein "1Up" beschert ein Freileben. Die restlichen Gegenstände polieren immerhin den Zählerstand auf. Nur mit der Zeit darf man nicht schludern: Ihr habt genau 99 Sekunden Zeit, um alle Verbrecher in einer Spielstufe zu vermöbeln. habt Ihr das geschafft, dann blendet die Szenerie entweder um, oder das bekannte "GO!" erscheint. In beiden Fällen beginnt die Uhr dann wieder von vorne. Falls Ihr nicht in Form seid und eine Spielstufe verpatzt, dann verliert Ihr natürlich einen Kämpfer. Also dann: Kämpft Euch ausgehend von der Innenstadt über den Vergnügungspark, das Gespensterhaus, das Schiff und die Munitionsfabrik bis hin zum Hauptquartier des Syndikats, wo Mister X Euch bereits erwartet.

Der Game Gear Version sieht man übrigens deutlich die Verwandtschaft zum großen Bruder Mega Drive an. Toll gezeichnete Grafiken begleiten Euch auf Schritt und Tritt und auch beim Sound gibt es da keine Abstriche. Jeder Kämpfer verfügt über eine Vielzahl von Angriffen (14!), die Ihr erstmal ausknobeln müßt. Wenn Ihr sie einsetzt, gibt es immer wieder spektakuläre Effekte, die besonders im Zwei-Spieler-Modus gut herüber kommen. Streets of Rage 2 ist meiner Meinung nach eines der besten Prügelspiele für den Achtbitter. Aber verprügelt nicht aus lauter Vorfreude den unschuldigen Verkäufer...

**● Stefan Schachler**



Wählt zwischen Adam, Axel oder Blaze. Leider ist keine Zwei-Spieler-Option vorhanden.

**PROTIP** Das Rohr ist eine optimale Distanzwaffe. Versucht, es so lang wie möglich zu behalten, um optimal aufräumen zu können. Wenn es wirklich verloren geht, müßt Ihr versuchen, den Angreifern eine Waffe abzunehmen.





**STREETS OF RAGE**

SEGA ● DM 90,- ● DEZEMBER

FORMAT ........ 2Mbit
SPIELER ........ 2
STUFEN ........ 6
SCHWIERIGKEITSGRADE ........ 3
BESONDERHEITEN ........ n/v

ACTION 90 % — STRATEGIE 10 %

**GRAFIK 86%**
▲ Schön gezeichnete und detaillierte Hintergründe – da kommt Freude auf!
▲ Die Animationen unserer Helden sind wirklich zirkusreif! Kompliment!

**MUSIK 81%**
▲ Die stimmungsvolle Musik geht direkt in den Daumen.
▼ Die Soundeffekte gehen manchmal im Getümmel unter.

**SPIELABLAUF 84%**
▲ Jede Stufe ist individuell gestaltet und läßt keine Langeweile aufkommen.
▲ Wer die Steuerung wirklich beherrscht, macht die Finsterlinge schnell und professionell rund.

**ANFORDERUNG 84%**
▲ Gute Reaktionen sind gefragt, um selber wenig Schaden einzustecken.
▲ Der strategische Einsatz der Waffen bringt zusätzlich Würze ins Spiel.

**PROSCORE 84%**

Streets of Rage 2 ist zweifellos eines der besten Prügelspiele auf dem Game Gear, das sich seinen Ehrenplatz in meiner Spielekiste redlich verdient hat.

# ZOM

**Die Mega Drive-Besitzer können sich wirklich nicht beklage: Was da in letzter Zeit an Gruft, Grusel und Co. veröffentlicht wurde, ist reichlich. In den letzten Monaten haben wir mit zitternden Händen Haunting gespielt, haben uns durch die Abenteuer der Addams Family gegruselt und diesmal stehen die Zombies auf dem Programm. Seltsame Geschehnisse werfen ihren Schatten voraus: Scheußliche Kreaturen der Nacht verlassen in Eurer unmittelbaren Nachbarschaft ihre Gräber und haben nur eines im Sinn: Sie wollen Eure Freunde und Nachbarn vernaschen!**

**Nun ja, falls es um meine Nachbarn ginge, hätte ich wenig einzuwenden... Aber Halt! Erstens ist das ungesetzlich und zweitens geht es ja in Videospielen nicht gerade darum, dem Geschehen nur zuzuschauen. Ein Held muß her, und wer wäre dazu besser geeignet als Ihr?**

**Zombies geht auf das Konto von Lucas Arts und Konami. Wenn die beiden zusammen ein Spiel veröffentlichen, kann eigentlich nicht viel schief gehen, oder? Also schnürt die Gürtel enger und bereitet Euch auf seelisch und moralisch auf ein Kräftemessen mit den Armeen der Finsternis vor.**

Verwirrung steht ins Haus, wenn die Zombies zu einem üblen Trick greifen: Sie verwandeln sich in Clones Eurer Spielfigur! Das bringt natürlich enormen Stress, also bereitet Euch auf diese Gemeinheit vor. die Idee ist aber wirklich nicht schlecht!

Meiner Meinung nach gibt es zwei verschiedene Wege, sich an ein Spiel wie Zombies heranzutrauen: Zum einen die Variante mit dem ultimativen Megagemetzel, wo Ihr knietief durchs Blut watet und alles einfach nur brutal ist. Oder aber die Umsetzung im B-Movie Stil: Schräge Musik, reichlich Humor bis Slapstick und soviel Gewalt wie nötig. Und genau das ist Zombies, wobei die Betonung auf Slapstick und nicht auf Gewalt liegt.

Von der Ansicht präsentiert sich dieses Spiel als eine Mischung aus Gauntlet und Haunting – der Bildschirm zeigt 3D-Grafik, aber Ihr seht geradewegs von oben drauf. Wenn Ihr loslegt, habt Ihr zuerst eine Waffe zur Verfügung, mit der Ihr die Zombies gut brutzeln könnt (ein edler Sound!). Außerdem könnt Ihr verschiedene Objekte als Trampolin benutzen, um zum Beispiel über hohe Mauern zu gelangen. Der größte Teil der Landschaft ist wie ein Irrgarten aufgebaut. Den müßt Ihr auf der Suche nach Nachbarn gründlich durchforschen. Die eigentliche Rettung ist dabei einfach: Ihr müßt einfach nur über sie drüber laufen und schon verwandeln sie sich in einen satte Bonuswolke. Die Landkarte gibt Euch übrigens Aufschluß, ob sich in der Nähe Nachbarn befinden. Es gibt mehere Arten von Nachbarn, ihre Erscheinungsformen reichen von amerikanischen Cheerleadern über kreischende Babys bis hin zu verwirrten Spähern. Leider haben die Zombies eine ähnliche Formenvielfalt aufzuweisen und zu allem Unglück können sie sich jederzeit im Erdreich regenerieren. Wehrt Euch! Oder wollt Ihr den zahlreichen Axtschwingern, Killerspinnen, Vampiren und Clonen Eurer Figur zum Opfer fallen?

Das hört sich ja alles ziemlich gruselig an, aber keine Angst! Lucas Arts hat sich jede erdenkliche Mühe gegeben, um Zombies wie ein B-Movie der 50er Jahre aussehen zu lassen, und nicht wie einen Splatterfilm. Die Namen der Stufen reichen dabei von "The Evening of the Undead" bis hin zu "Dr Tongue's Castle of Terror" und das alles begleitet von einer Musik, die das Blut in den Adern gefrieren läßt und an die Comicserie Scooby Doo erin-






nert. Wenn Ihr es vermasselt habt, trieft der Bildschirm von Blut und verwandelt sich dann in ein anklagendes "Game Over". Obwohl sich der eigentliche Spielablauf in allen 55 Stufen nicht ändert, ist für Abwechslung gesorgt. Es gibt jede Menge verschiedener Landschaften, die Ihr überleben müßt: Vom eigenen Garten über den Supermarkt und ägyptische Gräber bis hin zur Küste ist alles vertreten. Diese Vielfalt gleicht die Tatsache, daß sich am eigentlichen Spielablauf nicht viel ändert, mehr als aus. Außerdem hat LucasArts vorgesorgt, um keine Langeweile aufkommen zu lassen. Einige der Personen, die Ihr retten müßt, sind an abgelegenen Orten zu suchen. Um da heranzukommen, müßt Ihr Euch erst mal Schlüssel besorgen. Außerdem ist Munition ziemlich rar, Ihr müßt schon scharf nach Extrawaffen Ausschau halten, um beispielsweise neue Munition für Eure Waffe zu finden. Zur Not geht aber auch das Kältespray, und wenn Ihr das nicht habt, muß eben das Messer oder die Mistgabel herhalten. Absolute Vorsicht ist aber geboten, wenn Ihr einen Schrank öffnet: Die Geister, die im Schrank ihr Unwesen treiben, hassen nichts mehr als neugierige Störer. Wem das noch nicht reicht, der kann auf eine Vielzahl von Spezialgegenständen zurückgreifen. Wie wäre es zum Beispiel mit einem Erste-Hilfe-Kasten, der Eure Lebensenergie auffrischt? Äußerst brauchbar ist auch der magische Trank, der Euch für eine begrenzte Zeit in einen Werwolf verwandelt. Die Clowns, die es gelegentlich zu finden gibt, lohnen sich auch: Mit ihnen könnt Ihr die die Monster zumindest eine Zeitlang von Eurer Figur weglokken. Zombies hat mich wirklich begeistert, und meiner Meinung nach ist es eines der besten Spiele, die in diesem Jahr veröffentlicht wurden. Motivation, Grafik, Sound - hier stimmt einfach alles. Ein edles Spiel, dem sogar ich nicht widerstehen konnte. Ich hab's schon – wie sieht's mit Euch aus?

● MARKUS MATEJKA

**PROTIP** Verschwendet nicht Eure Munition – am besten weicht Ihr den Zombies aus und greift nur zur Waffe, wenn es nicht anders geht.



Hurrgl! Die gefürchteten Gift-Blobs rücken an! Diese Monster sind zwar nicht sehr aggressiv, sie können Euch aber deftig einschleimen.



Die Axtwerfer sind absolut gemeine Zeitgenossen, die gar nicht mal so einfach auszuschalten sind. Der beste Weg zum Überleben ist es, den Fieslingen einfach aus dem Weg zu gehen.

## STEFAN MEINT:

**Ich habe die Zombies als ein erfrischendes Abenteuerspiel erlebt, das von Supergrafik, Animationen und Spezialeffekten nur so strotzt. Dem ganzen Spiel liegt ein schlüssiges Prinzip zugrunde. Die Rätsel beginnen mit einfachen Aufgaben wie dem Überwinden von Hürden und werden in höheren Stufen immer schwieriger. Sie passen sich sehr gut der steigenden Erfahrung im Verlauf des Spieles an. Die Figuren sind sehr detailliert gezeichnet und passen gut zu den Objekten, mit denen Ihr arbeiten könnt. Das sind die Zutaten zu einem Spiel, das das letzte Gehirnschmalz kosten kann. Die Zwei-Spieler-Option setzt da noch einen drauf – zu zweit macht es einfach noch mehr Spaß und man kann sich prima gegenseitig ergänzen. Zombies bekommt einen festen Platz in meiner Spielekiste – ohne Zweifel!**




## ZOMBIES

KONAMI ● DM 130,- ● DEZEMBER

**FORMAT** ........................ 8Mbit
**SPIELER** ........................ 1/2
**STUFEN** ........................ 55
**SCHWIERIGKEITSGRADE** ......... 1
**BESONDERHEITEN** ........ Paßwort

**ACTION** 80 % – 20 % **STRATEGIE**

### GRAFIK 83%

▲ Geniale Grafik mit sehenswertem Detailreichtum.
▼ Erinnert optisch an Haunting, was den Eindruck ein wenig schmälert. Unglückliches Timing in der Veröffentlichung scheint hier die Ursache zu sein.

### MUSIK 80%

▲ Der Sound schafft die typische B-Film Atmosphäre...
▼ Die Soundeffekte sind etwas kärglich ausgefallen, was aber fast gar nicht auffällt.

### SPIELABLAUF 84%

▲ Der einfache Spielaufbau maccht Zombie sehr spielbar. Massig Stufen, massig Spaß!
▲ Jede Menge Aufgaben, Örtlichkeiten, Waffen und Spezialgegenstände - da schlägt das Spielerherz höher!

### ANFORDERUNG 82%

▲ Unmengen von Zombies, ausgeflippten Axtschwingern, Höllenhunde, Mumien und, und, und...
▲ Der Schwierigkeitsgrad steigt sehr harmonisch - einfache Anfangsstufen werden von immer schwierigeren Stufen abgelöst.

## PROSCORE 83 %

**Im direkten Vergleich kann man Haunting schlicht und ergreifend begraben – und zwar im finstersten Winkel! Zombies sind wirklich exzellent – also entweder kaufen oder sterben!**

**Wer Spaß am Formel-1 Sport hat, der ist bei F1 genau an der richtigen Adresse. Hier treten nur die Besten im Formel-1 Zirkus an, um sich den Weg an die Spitze zu erkämpfen. Und seit Michael Schumacher immer wieder in den Schlagzeilen der Zeitungen auftaucht, ist das Interesse an dem rasanten Sport noch viel größer geworden, denn hier geht es um Ruhm, Ehre und natürlich ums große Geld.**

**Wirft man einen Blick in die Weltrangliste, so findet man unseren Piloten nicht weit von Alain Prost, der von vielen schon als künftiger Weltmeister gehandelt wird.**

**Aber jetzt wird durchgestartet: Die Reifen qualmen, die Motoren röhren und die Zuschauer toben: Das ist die typische Atmosphäre von F1, der zur Zeit besten Rennsimulation auf dem Markt, die endlich auch fürs Game Gear zu haben ist.**

**Wer wie der Teufel fahren kann und Nerven wie Drahtseile hat, der kann hier gegen die besten Piloten in den heißesten Rennwagen der Welt antreten!**

Das Interesse am Formel-1 Sport wächst ständig, denn vor Michael Schuhmacher bot bereits Nikki Lauda spannende Rennen; und was auf dem Mega Drive als derzeit beste Rennsimulation schlechthin gilt, läßt jetzt auch auf dem Game Gear die Reifen qualmen. Eins ist sicher: Die aufreibenden Rennen und knallharten Crashs treiben Euch auch auf diesem System den Schweiß aus den Poren.

Bei Spielbeginn könnt Ihr Euch entweder für die Spielhallen- oder Wettbewerbsvariante entscheiden. In der Spielhallenversion müßt Ihr bei jedem Rennen eine bestimmte Plazierung erreichen, die von Runde zu Runde besser wird, während Ihr in der Wettbewerbsfunktion insgesamt acht Rennen fahren müßt. (Beim Mega Drive sind es zwölf Rennen). Wenn Ihr diese Herausforderung annehmt, müßt Ihr Euch gegen die besten Teams und Fahrer aus aller Welt durchsetzen – genau wie in der "echten" Formel-1!

Wenn Ihr erst mal ein Rennen geschafft habt, könnt Ihr Euren Wagen tunen: Die richtigen Reifen, Spoiler, Getriebe und Motoren sind für den Sieg so wichtig wie ein Spitzenfahrer. Als nächstes steht dann die Qualifikation für das nächste Rennen auf dem Programm. Ihr müßt zwar nicht unbedingt mitfahren, aber das kann natürlich leicht die Meisterschaft kosten.

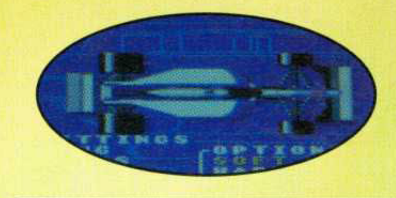
Beim Rennen selbst ist Konzentration auf den Rennwagen und den Kurs angesagt. Laßt Euch auf keinen Fall von den anderen Fahrern ablenken! Ein kleiner Wermutstropfen ist nur die Tatsache, daß die gegnerischen Autos kaum zu erkennen sind.

F1 ist sicherlich das beste Formel-1 Rennspiel, das fürs Game Gear erhältlich ist. Es bietet erfrischende Abwechslung zur Monaco Grand Prix-Serie und ich kann es allen Formel-1 Fans uneingeschränkt empfehlen. Holt´s Euch!

● Markus Matejka

**PROTIP** Wie in vielen anderen Rennspielen ist die Bremse mit Vorsicht zu genießen. Am besten laßt Ihr vor der Kurve die Geschwindigkeit einfach abfallen, statt haarscharf durch die Kurven zu driften.






**F1**

DOMARK ● DM 90,- ● DEZEMBER

| | |
|---|---|
| FORMAT | 2Mbit |
| SPIELER | 2 |
| STUFEN | 8 |
| SCHWIERIGKEITSGRADE | 2 |
| BESONDERHEITEN | n/v |

ACTION 70 % — 30 % STRATEGIE

**GRAFIK 76%**
▲ Weiches Scrolling, farbenfrohe Grafik und sehr realistische Ansicht.
▼ Mit mehr Details rund um die Rennstrecke wäre F1 perfekt.

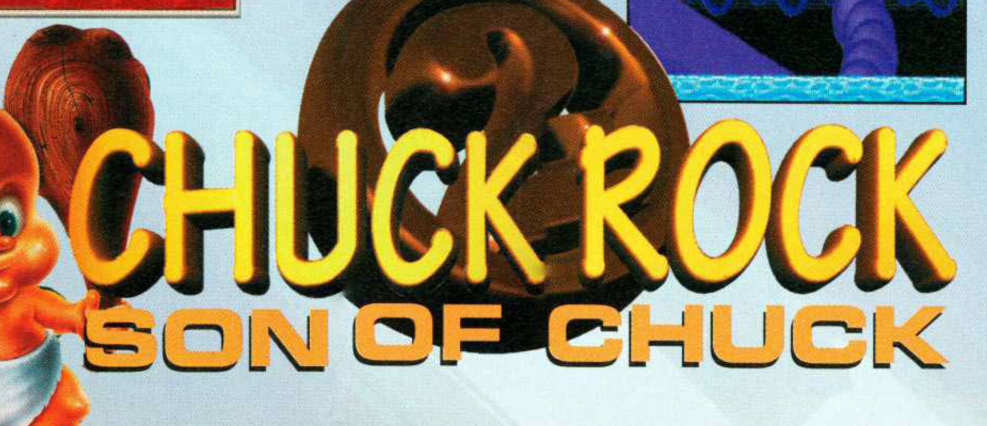
**MUSIK 71%**
▲ Flotte Sounds aus dem Formel-1 TV-Programm während des Intros und in den Spielpausen.
▼ Die Soundeffekte für Bremsen und Beschleunigen sind schwach.

**SPIELABLAUF 74%**
▲ Mit der Zwei-Spieler-Option und dem Game-Link Kabel ganz große Klasse!
▼ Das Schaltgetriebe ist sehr gewöhnungsbedürftig und verlangt viel Übung.

**ANFORDERUNG 76%**
▲ Acht Rennstrecken und eine komplette Weltmeisterschaft lassen keine Wünsche offen.
▼ Im Spielhallenmodus viel zu einfach.

**PROSCORE 74%**

Ihr habt die Power eines Formel-1 Boliden voll im Griff – endlich auch auf Eurem Game Gear! Einen so griffigen Spielablauf findet Ihr in keiner anderen Rennsimulation.




**18 Monate sind seit der letzten Geschichte von Chuck, dem Steinzeitmenschen, vergangen. Unser Held hat inzwischen seine Kenntnisse des Maschinenbaus erweitert und genug Geld gespart, um eine Fabrik zu eröffnen. Chuck hat die ersten Autos der Steinzeit entwickelt und damit einen ganz großen Wurf gelandet.**

**Nachdem Chuck im letzten Abenteuer den schrecklichen Gary Gritter erledigt hatte, heiratete er seine geliebte Ophelia. Schon bald stellte sich Nachwuchs ein und der Familie Rock ward ein kleiner Knabe geboren. Unser Held war natürlich ein mächtig stolzer Vater, und so nannte er seinen kleinen Sohn Chuck Junior.**

**Kurz nachdem Chuck Junior das Licht dieser Welt erblickt hatte, wurde sein Vater entführt. Die Täter waren zwei stämmige Kerle aus der Datstone Autofabrik. Das konnte der kleine Chuck unmöglich hinnehmen: Er brach aus seinem Laufstall aus und machte sich auf die Suche nach seinem Vater. Noch ein kurzer Wink in Ophelias Richtung, und der kleine Chuck brach zu seiner gefährlichen Rettungsaktion auf. Dies ist seine Geschichte...**

Core Design hat diesmal mit Tengen zusammengearbeitet, um eine Game Gear-Version von Chuck Rock 2: Son of Chuck herzustellen. Und das ist gut gelungen. (Mehr Infos über den MS-Test in dieser Ausgabe). Es ist wirklich sehenswert, was man aus den kleinen Geräten herausholen kann! Der erste Eindruck ist gut: Das Spiel hat farbenfrohe Grafiken und die Musik stimmt Euch sofort auf das Modul ein. Wenn Ihr Chuck Junior für mehr als zwei Sekunden alleine laßt, schmollt er Euch ins Gesicht, sieht niedlich aus und lädt zum Weitermachen ein! Der kleine Chuck ist einfach erfrischend witzig und paßt genau in die humorige und leicht verrückte Spielewelt. Dazu gibt's noch Grafik vom Feinsten: Die Hintergründe sind mit Liebe zum Detail erstellt und die Figuren und Monster sind den Künstlern gut gelungen.



Zieht Euch diese Farben rein! Sieht so aus, als ob das GG von derselben Farbpalette bedient wird, wie das Mega Drive. Hier wird Baby Chuck gerade von einem Höhlenmenschen ein Stockwerk höher transportiert.

Leider müßt Ihr in der Game Gear-Version auf Bonusstufen verzichten: Da der Speicher begrenzt ist, haben die Programmierer stattdessen mehrere Extraleben in den einzelnen Stufen versteckt, um den Mangel auszugleichen. Die Rätsel, die Ihr für Chuck Junior lösen müßt, sind nur selten besonders schwierig: Im Prinzip geht es darum, den Ausgang zu finden und dabei so viele Punkte wie möglich zu sammeln. Allerdings müßt Ihr dafür sorgen, daß Chuck Junior am Leben bleibt, denn ungefährlich ist dieses Unternehmen keineswegs.

Es gibt nur wenige Plattformspiele, die mit soviel Humor und Witz glänzen wie dieses. Schön gezeichnete Hintergründe, echter Abenteuersound und viel Spaß – hier wurde enorm viel aus einem 2 Mbit Modul herausgeholt. Wer allerdings schon den ersten Teil gespielt hat, wird nicht viel Neues entdecken, obwohl Son of Chuck wesentlich einfacher als sein Vorgänger ist. Besonders Einsteiger werden hier auf ihre Kosten kommen.

● **Markus Matejka**

**PROTIP** Wenn Ihr Euch mit Endgegnern herumschlagt, lohnt es sich, deren Angriffsmuster zu beobachten. Es ist dann viel einfacher, den richtigen Zeitpunkt zum Zuschlagen herauszubekommen.




## CHUCK ROCK II SON OF CHUCK

CORE ● DM 90,- ● JANUAR

**FORMAT** ........................2Mbit
**SPIELER**..............................1
**STUFEN**...............................6
**SCHWIERIGKEITSGRADE** .........3
**BESONDERHEITEN** ......Continues

**ACTION** 70 % | 30 % **STRATEGIE**

**GRAFIK 78%**
▲ Die Supergrafik könnte vom Mega Drive sein!
▼ Irgendwo haben wir das schon mal gesehen...

**MUSIK 72%**
▲ Flotte Musik, die nie nervig wirkt.
▼ Die Soundgeräusche könnten fetziger sein.

**SPIELABLAUF 69%**
▲ Ihr habt jederzeit volle Kontrolle über Chuck Junior.
▼ Stellenweise macht sich im Spielablauf Eintönigkeit breit.

**ANFORDERUNG 70%**
▲ Drei Schwierigkeitsgrade und wenig Continues - Ihr werdet einige Zeit brauchen, um durchzukommen.
▼ Insgesamt recht einfach, nur wenige Stufen sind wirklich schwierig.

**PROSCORE 71%**

Chuck Rock II ist ein interessantes Plattformspiel mit brauchbaren Rätseln. Allerdings gleicht es dem ersten Teil zu sehr, um Chuck Rock-Veteranen viel Neues bieten zu können.

# SNAKE RATTLE & ROLL



**Rattle und Roll, die beiden niedlichen Schlangen, sind zu einer äußerst gefährlichen Mission aufgebrochen: Sie sind zum Planeten Korn gereist, um ihre Flagge zurückzuerobern. Das könnte sich jedoch als schwierig erweisen, denn Bösewicht Bigfoot hat die Flagge in seinen Besitz gebracht. Und es ist kaum anzunehmen, daß er sie freiwillig herausrückt!**

**Natürlich steht nicht nur Bigfoot den beiden sympathischen Schlangen im Weg - denn der Planet Korn wimmelt von Gefahren. Ihr müßt schon schwer auf Zack sein, wenn Ihr Euch durch diese Mission erfolgreich hindurchschlängeln wollt. Aber zum Glück gibt es reichlich Nibbley-Pibbleys, die Eurer Schlange als Nahrung dienen können. Doch an die müßt Ihr erst einmal herankommen!**



Das Mega Drive ist mit interessanten Geschicklichkeitsspielen reich gesegnet. Wer beispielsweise Marble Madness gespielt hat, der wird in Snake Rattle 'n' Roll einen grafischen Verwandten finden. Die isometrische Perspektive gleicht sich stark, wenn dem Spiel auch eine andere Idee zugrunde liegt. Ihr wollt zwar die Flagge zurückerobern, aber ganz so einfach ist das nicht, Bigfoot hat sich nämlich auf Euren Besuch vorbereitet. Ihr beginnt das Spiel in den Grassy Greens. Dort findet Ihr Generatoren ähnlich wie bei Gauntlet, die aber keine Feinde, sondern Nibbleys ausspucken. Je mehr Nibbleys Ihr verspeist, desto länger wird Eure Schlange. Dabei ist die Farbe der Leckereien von entscheidender Bedeutung: Gelbe Nibbleys bringen drei Punkte, während solche in Schlangenfarbe leider nur zwei Punkte einbringen. Die dritte Sorte bringt nur noch einen Punkt – aber es gibt Situationen, in denen man nicht wählerisch sein darf. Wenn eine Schlange insgesamt vier Nibbleys verspeist hat, dann wird dem Körper ein zusätzliches Glied hinzugefügt. Die Glieder braucht Ihr unbedingt: Wenn ein Feind Euch berührt, dann kostet Euch das jedesmal ein Glied, sprich vier Nibbleys. Ist nur noch der Schlangenkopf übrig, dann bedeutet die nächste Berührung das Aus. Außerdem muß Eure Schlange ordentlich an Gewicht zulegen, wenn sich die versteckte Tür zur nächsten Stufe öffnen soll. Das läßt sich leicht in Erfahrung bringen, denn in jeder Stufe gibt es eine Waage, mit der Ihr Euer Gewicht prüfen könnt. Habt Ihr genug gefuttert, dann ertönt ein Klingelzeichen und die Tür zur nächsten Stufe öffnet sich. Natürlich wäre alles viel zu einfach, wenn sich die Programmierer nicht eine kleine Gemeinheit hätten einfallen lassen. Manche Generatoren spucken nämlich keine Nibbleys, sondern kleine Bömbchen! Ihr erkennt sie an der winzigen Zündschnur, die kurz aufblitzt, sobald die getarnte Bombe auf der Erde liegt. Wer die Bombem aufmampft, der braucht sich über anschließende Verdauungsstörungen nicht zu wundern, also rechtzeitig in Deckung gehen. Neben den Bomben sind die Feinde und der Aufbau der Stufen das nächste Problem: Die Finsterlinge, von denen die Fußmenschen besonders gemein sind, könnt Ihr mit Eurer gespaltenen Zunge prima vermöbeln. Das zweite Problem, der Aufbau der Stufen, erfordert dagegen eine Strategie. Da jede Menge Absätze vorhanden sind, muß die Schlange kräftig springen und schlängeln. Das ist alles kein Problem, bis der Leib der Schlange an Gewicht (und damit an Bonus!) zugelegt hat. Klar, daß eine dicke Schlange nicht so hoch springen kann, wie eine schlanke. Bei aller Planung sollte aber die immer die Uhr im Auge behalten werden: Bei Zeitmangel ist es sicher eine gute Idee, ein paar Uhrsymbole einzusammeln, damit Ihr in Ruhe weiterspielen könnt. Achtet auch auf die Bodenplatten, die immer wieder zu finden sind. Darunter verbergen sich entweder satte Bonusse, Geheimräume oder aber im schlimmsten Fall ein Finsterling!

Grafisch ist dieses Spiel sehr ansprechend. Die passende Musik und ein griffiger Spielablauf sorgen dafür, daß Snake, Rattle 'n' Roll immer wieder in den Modulschacht wandert. Leider ist das Spielprinzip inzwischen überholt, vor einem Jahr wäre das Spiel sicher ein Hit gewesen. So ist es eher das richtige Modul für alle Snake, Rattle 'n' Roll Fans und Einsteiger, die gerade erst mit dem Aufbau ihrer Spielesammlung beginnen.

● **Markus Matejka**



Eßt den hüpfenden Ball, um Euch zu vergrößern.

**PROTIP** Probiert vorher aus, mit welchem Gewicht welche Distanz übersprungen werden kann. Sonst sperrt Ihr Euch unter Umständen selbst in einer Lücke ein, die Ihr nur unter Schwierigkeiten verlassen könnt.




## SNAKE RATTLE AND ROLL

SEGA ● DM 130,- ● DEZEMBER

| | |
|---|---|
| FORMAT | 8Mbit |
| SPIELER | 2 |
| STUFEN | 8 |
| SCHWIERIGKEITSGRADE | 1 |
| BESONDERHEITEN | n/v |

ACTION 80 % — 20 % STRATEGIE

**GRAFIK 71%**
▲ Die Hintergründe sind liebevoll gezeichnet und sehr stimmungsvoll.
▼ Insgesamt gab es schon grafisch aufwendigere Spiele in dieser Richtung.

**MUSIK 69%**
▲ Die Musik paßt gut zum Spiel und sorgt für Atmosphäre.
▼ Auf die Dauer wirkt der Sound ein wenig eintönig.

**SPIELABLAUF 73%**
▲ Wer schlängeln kann, hat sofort Spaß. Einfach zu lernen, schwierig zu meistern!
▼ Nach einiger Zeit kommt der sich wiederholende Charakter des Spiels ziemlich deutlich zum Vorschein

**ANFORDERUNG 70%**
▲ Das Aufmischen von Finsterlingen verlangt viel Zungenspitzengefühl.
▼ Wer das grundsätzliche Prinzip durchschaut hat, den können nur noch schwierige Geländeformationen reizen.

**PROSCORE 71 %**

Ein prima Spiel für Einsteiger und all diejenigen, die ein Spiel zum "mal eben daddeln" suchen. Alle anderen sollten Snake, Rattle'n'Roll erst einmal probespielen.

# KURZ TEST

Hier findet Ihr Spiele, die in letzter Minute in die Redaktion flatterten oder nicht offiziell in Deutschland vertrieben werden.

## OTTIFANTEN




Ottifanten sind auf dem Master System eingefallen! Nachdem die Familie Bommel bereits große Erfolge als Comicbook gefeiert hat, liegt jetzt eine Umsetzung für das Master System vor. Den Rüsseltieren sieht man deutlich an, daß sie aus der Feder von Otto Waalkes stammen. Klein Bruno, der Nachwuchs im Hause Bommel, muß diesmal ein gefährliches Abenteuer bestehen. Der Kleine ist doch wirklich der Meinung, daß sein Pappi von Wesen aus dem All entführt wurde. In Wahrheit sitzt der gute Papa aber im Büro und geht seiner Arbeit nach. Also schultert Klein-Bruno den Rüssel, und macht sich ausgehend von seinem Kinderzimmer auf die Suche nach seinem Vater. Insgesamt fünf Welten muß Bruno durchqueren, um in die Nähe seines Vaters zu gelangen. Auf dem Weg kann er noch verschiedene Akten einsammeln und muß natürlich mit Hilfe seines gefährlichen Rüssels den Feinden Mores lehren. Süß sind die Endgegner: Der Sensenfant hat die ersten drei Runden bei mir gewonnen, weil ich mich zu sehr auf die niedliche Grafik konzentriert habe. Auch die Animation von unserem Helden Bruno ist einfach sehenswert.

Der Spielablauf könnte jedoch mehr Substanz aufweisen: Durchschnittliche Jump'n'Run-Kost wird hier geboten, die wenig Neuerungen aufweist. Otto- und Ottifantenfans kommen wohl auf Ihre Kosten, alle anderen finden bessere Jump'n'Runs auf dem Master System, die auch weniger ruckeln.



**64%**

## CHUCK ROCK II
### SON OF CHUCK




Nach der enttäuschenden Mega Drive-Version von Chuck Rock 2 stellt sich die Frage, ob bei der 8-Bit Version bessere Arbeit geleistet wurde. Kein Zweifel, auf dem Master System scheint sich Chuck Junior wesentlich wohler zu fühlen! Plattformadventures haben ja in den letzten Monaten eine wahre Blüte erlebt. Titel wie Star Wars und Land of Illusion beweisen das eindrucksvoll und zeigen wieder deutlich, was alles im Master System steckt. Also: Führt Ihr Chuck Junior zum Erfolg?

Die Grafik in diesem Spiel ist wirklich bemerkenswert. Farbenfroh und detailliert präsentiert sich das Spiel von Anfang bis Ende und trägt ein gerütteltes Maß zur tollen Atmosphäre bei. Besonders gut ist die Animation von Chuck Junior gelungen. Beobachtet mal seine Reaktionen, wenn er verwundet oder gar getötet wird. Zum Schmunzeln! Im weiteren Verlauf von Chucks Abenteuern kann die Grafik, auch in den Bonusstufen, sogar noch zulegen. Die Endgegner der einzelnen Stufen sind auch recht ordentlich geraten, wenn sie auch manchmal schwierig mürbe zu bekommen sind. Andereseits sind die Angriffsmuster relativ einfach gehalten, so daß sie kein wirkliches Problem darstellen sollten.

An der 16 Bit Version (Mega Drive) hat am meisten gestört, daß sie zu einfach war. Bei der Master System-Umsetzung sind zwar auch die ersten Stufen einfach, der Schwierigkeitsgrad steigt aber im Laufe der Zeit stetig an. Insgesamt ergibt sich so ein annehmbares Verhältnis. Besonders die ansprechende Grafik macht Chuck 2 zu einem Spiel, das Ihr bestimmt nicht so schnell wieder weglegt. Die Master System-Variante ist wesentlich interessanter als die Mega Drive-Version, und wer auf kurzweilige Plattformspiele steht, findet in dem kleinen Steinzeitracker einen duften Spielkameraden.

st

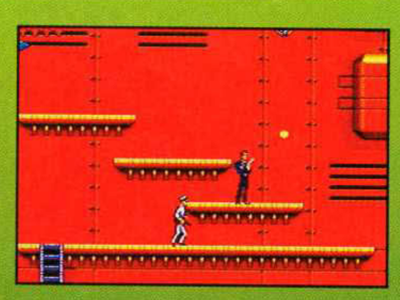


**75%**

James Bond treibt wieder sein Unwesen – aber diesmal in einer deutlich abgespeckten Version, was sich nicht auf Tim Daltons Bemühungen bezieht, James Bond menschlicher erscheinen zu lassen. Hier geht es nur um die Umsetzung auf den Game Gear, den The Duel wurde ja bereits im April auf dem Master System veröffentlicht. Diesmal will der heimtückische Professor Greypen die Weltherrschaft übernehmen. Grund genug für James Bond, dem gefährlichen Professor mal auf die Finger zu sehen.

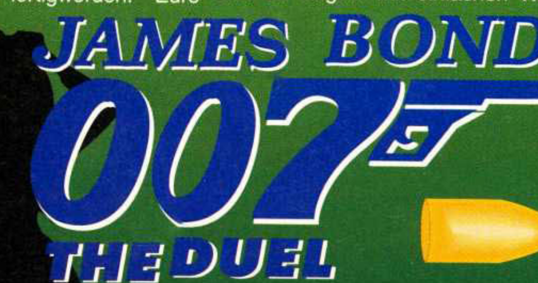
Bewaffnet mit Eurer altgedienten Walther PPK findet Ihr Euch in einem Plattformspiel wieder und könnt über Löcher oder Hindernisse hinwegspringen. In der ersten Stufe ist alles noch ganz harmlos: Ihr müßt herabfallenden Kisten ausweichen und mit den Geschütztürmen fertigwerden. Eure Figur verfügt über einige Punkte Lebensenergie, die natürlich rapide abnimmt, falls Ihr den Kisten nicht ausweichen könnt. Außerdem hat Bond zur Unterstützung noch ein paar Extrawaffen wie Granaten und Raketen zur Verfügung, mit denen Ihr den Geschütztürmen, Piranhas und anderen Feinden einheizen könnt. Leider wurde aber auf so leckere Extras wie den Lotus mit der Ölspur verzichtet. Die Feinde dagegen sind zu Beginn mit einfachen Waffen ausgestattet, in späteren Stufen kommen dann aber Maschinenpistolen zum Einsatz. Alles in allem ein durchschnittlicher Titel auf dem Game Gear, nicht übel, aber auf der anderen Seite auch nichts Besonderes.

● susa







# SEGAPRO

## MIT TOLLEM T-SHIRT-ANGEBOT!



# IM ABO

## Abonniere jetzt und bezahle nur DM 5,85 pro Heft anstatt DM 6,50!

## UND

## Du bekommst ein SegaPro-T-Shirt – umsonst!

- SegaPro ist 100% farbig – eine der buntesten Zeitschriften des Universums
- Es ist total actiongeladen – bei SegaPro ist richtig was los
- SegaPro informiert zuverlässig über alle Spiele für die Sega-Konsolen sowie Hardware und bringt News aus Deutschland, den USA, Japan und Großbritannien. Wenn's in SegaPro nicht steht, passiert's nicht!
- ProTips sind Anleitungen zu den beliebtesten Spielen – und was für welche! Echte Screenshots, um Dir Schritt für Schritt zu helfen. Damit macht Dein Spiel erst richtig Spaß!

## SEGAPRO ABONNEMENT-FORMULAR

Ich halt's nicht mehr ohne mein SegaPro T-Shirt aus – Ich möchte SegaPro ab der nächstmöglichen Ausgabe zum Jahrespreis von

☐ DM 70,20 (Deutschland)
☐ DM 99,20 (Europa)
☐ DM 128,20 (Rest der Welt)

für 12 Ausgaben abonnieren.

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

☐ Durch Bankeinzug (nur für Abonnenten in Deutschland möglich)
BLZ ..........
Geldinstitut ..........
Konto-Nr. ..........

☐ Per Scheck (auszustellen an Sega~Pro, muß dem Coupon beiliegen)

Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters) ..........
Datum ..........

Bitte schicken Sie mir SegaPro an folgende Anschrift (Dies ist meine aktuelle Adresse, Änderungen teile ich umgehend mit):

VORNAME / NAME ..........
STRASSE / HAUSNUMMER ..........
PLZ / ORT ..........

1. Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters) ..........
Datum ..........

Widerrufsrecht: Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen beim Verlag schriftlich widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift:

2. Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters) ..........
Datum ..........

Und jetzt? Schicke diesen Coupon an folgende Anschrift und freue Dich auf SegaPro:

SegaPro Abo-Service
Paragon Publishing Ltd
Postfach 101905
44719 Bochum

SEGA PRO

# ROBOCOP VS TERMINATOR



**In diesem Spiel verkörpert Ihr einen knallharten Mann des Gesetzes in der Zukunft. Ihr schüpft in die Rolle eines Cyborgs, der bis an die Zähne bewaffnet ist. Eure Aufgabe: Rettet die Menschheit! Zu diesem Zweck müßt Ihr den Super-Computer von Skynet zerstören, allerdings kann das nur klappen, wenn Ihr Euch auf eine Zeitreise in die Zukunft begebt. Eine Zukunft, in der Maschinen den Planeten beherrschen und Skynet die Maschinen.**

**Um diesem Ziel näher zu kommen, müßt Ihr Euch durch etliche Stufen feindlichen Ödlands hindurchkämpfen. Außerdem ist der Terminator Euch durch die Zeit gefolgt und unterstützt Skynet bei dem Versuch, die Weltherrschaft zu erlangen. Nur Robocop von Cyberdyne steht diesen Plänen noch im Weg, und hat eine realistische Chance, dem Planeten eine bittere Zukunft zu ersparen. Nur mit Eurer Hilfe wird die Erde auch in Zukunft ein Planet sein, auf dem Menschlichkeit regiert – also an die Arbeit!**

Traurig, aber wahr: Jedesmal, wenn ein interessanter Film ins Kino kommt, ist das Videospiel fertig, bevor Ihr den Film in der Videothek ausleihen könnt. Zwei der besten Actionfilme seit langer Zeit, Robocop und Terminator, sind jetzt als Gespann in dieses Videospiel umgesetzt worden. Netter Versuch, aber da wäre wesentlich mehr möglich gewesen. Grundsätzlich geht es in den zehn Leveln darum, entweder zu zerstören oder Personen zu retten. Das Geschehen präsentiert sich in Seitenansicht, wie in vielen anderen Actionspielen auch. Von der Aufteilung her gilt es in den Leveln zwei, drei und fünf Geiseln zu retten, während die übrigen Stufen auf Zerstören und am Leben bleiben ausgelegt sind und zur Abwechslung könnt Ihr dann noch alles in Schutt und Asche legen... Hier hebt sich nichts aus der Masse heraus, und der größte Teil des Spiels ist Wiederholung von Altbekanntem.

Die erstem Stufen sind sehr einfach gehalten: Die jeweiligen Endwächter unterscheiden sich allerdings – einige sind schwer mürbe zu kriegen, wobei besonders der Endwächter von Detroit recht kernig ist. Die restlichen Gegner sollten eigentlich kein Problem darstellen: Ihr Angriffsstil ist leicht zu durchschauen und mit einer kräftigen Wumme sind sie schnell Geschichte. Richtig Punkte gibt es eigentlich auch nur für erfolgreiche Rettungen und Zerstörungen, danach konzentriert sich das Spielgeschehen nur noch darauf, eine besonders gute Waffe oder entsprechende Power-Ups zu bekommen. In den ersten Stufen kommt da ja noch Freude auf, aber in höheren Stufen erwartet man einfach mehr. Immerhin, die Soundeffekte sind recht brauchbar geraten, zerberstendes Glas, platzende Hydranten und jede Menge Strahlengewitter und Geschoßhagel schaffen zumindest etwas Atmosphäre. Auch die Extrawaffen sind brauchbar: Es gibt verschiedene Gewehre und Laser, wobei die Plasma-Rifle die besten Effekte zeigt. Durch das Geschützfeuer und den übrigen Kampflärm ist die Begleitmusik allerdings kaum zu verstehen, nur wenn die Geräuscheffekte abgeschaltet sind, könnt Ihr Euch den Sound anhören. Ein kleiner Tip noch: Jede der sieben Extrawaffen ist besser als die Standardpistole. Wenn sich also die Lebensenergie dem Ende zuneigt und Robocop ins Gras beißt, ist die aktive Waffe auch verloren. Schade, wenn man den richtigen Moment zum Umschalten verpaßt hat!

● mm




**ROBOCOP VS. THE TERMINATOR**

VIRGIN ● DM 130,- ● JANUAR

FORMAT..................16Mbit
SPIELER..........................1
STUFEN ........................10
SCHWIERIGKEITSGRADE.....3
BESONDERHEITEN ...Continue

**77%**




**Wenn Ihr hinter Hinweisen, Tricks und bebilderten Lösungen herseid, seid Ihr hier an der richtigen Stelle!**
**Jeden Monat liefert Euch SegaPro ausführliche Tricks und Tips für alle Sega-Systeme!**
**Vergeßt aber nicht, daß diese Seiten ohne Eure Hilfe nicht zustande kommen könnten! Die beste Einsendung wird mit einem brandheißen Sega-Modul belohnt; na, wenn das kein Ansporn ist...**
**Schickt Eure Tips und Tricks an:**

**SegaPro Lesertips**
**Postfach 101 905**
**44719 Bochum.**

# TIP DES MONATS

MEGA DRIVE

# BATMAN RETURNS Komplettlösung

**Act 1**

Potentiellen Gegnern wirft man zuerst eine Rauchbombe an den Kopf. Das lenkt sie ab und man kann sie in Ruhe fertigmachen. Die Extrawaffen sollten eingesammelt und sparsam verwendet werden, man braucht sie später noch! Zuerst gibt sich "Catwoman" die Ehre als Zwischengegner; sie ist am besten von der linken oberen Hälfte der Plattform, wenn sie sich links mit Euch auf gleicher Höhe befindet: Zwei Fledermäuse als Auftakt, den Rest gebt Ihr der Dame mit dem Batarang.

Bei den beiden Statuen ist etwas Geschicklichkeit gefordert:

Stellt Euch auf den Oberschenkel der rechten Statue und bearbeitet sie mit Fausthieben. Betätigen die Statuen die Hebel, fliegen Euch Zahnräder entgegen, über die Ihr mit etwas Geschick hinwegspringen könnt. Neigen die Statuen die Köpfe nach unten, solltet Ihr von ihnen runterspringen und den Feuerbällen ausweichen.

Am Ende des Levels gibt sich der "Pinguin" die Ehre: Fahrt mit dem Fahrstuhl nach oben und haltet Euch rechts, weicht den Raketen aus und verprügelt den fiesen Kerl mit der bloßen Hand, die Extrawaffen braucht Ihr später noch.

**Act 2**

Den Boxer lockt Ihr zuerst auf die rechte Hälfte der Plattform, dann begebt Ihr Euch mit großen Sprüngen nach links und hangelt Euch nach oben. Nimmt der Gegner nun einen Buchstaben und wirft damit, müßt Ihr unbedingt nach oben springen und ihn mit Fledermausschwärmen und Batarangs bekämpfen – anders klappt es nicht. Später schickt der Pinguin eine Stahlkugel hinter Euch her, der Ihr nur durch ständiges Springen ausweichen könnt. Ist das geschafft, greift Euch der Fiesling noch mit Sägeblättern an. Duckt Euch oder springt über diese hinweg und springt dann am "Pinguin" hoch, um ihm einige Schläge zu verpassen, er hat sie sich wohl redlich verdient.

**Act 3**

Zu Beginn dieses Levels liegt der Schwerpunkt nur im Bekämpfen der Gegner mit den Batarangs, den Feuerspeiern kommt man am besten mit folgender Taktik bei: Geht vorsichtig an sie heran, duckt Euch, wenn sie Feuer speien und boxt sie dann weg. Im nächsten Abschnitt begebt Ihr Euch nach oben und springt auf eine der Gondeln. Dort springt Ihr auf die Überdachung und erledigt den schießenden Clown. Weiter geht's auf die Gondel des zweiten Riesenrads, wo das gleiche Spielchen gespielt wird, dann folgt ein Jump auf die Plattform, von dort geht's weiter auf eine Gondel, dann flattert Ihr nach rechts und erledigt den Typ mit der Waffe.

Die nun folgenden Clowns auf ihren Einrädern werden besiegt, indem Ihr Euch ganz nach oben bewegt und sie einfach wegboxt. Der Endgegner dieses Levels wird ganz normal mit den Batarangs weichgemacht. Schießt er mit Feuer auf Euch, müßt Ihr Euch schnell nach rechts bewegen, sonst werdet Ihr schmerzhaft getroffen.

**Act 4**

Den bewaffneten Clown besiegt Ihr am Besten auf folgende Weise: Bleibt auf der oberen Plattform, wartet, bis er sein Feuer gelegt hat und springt dann nach unten, beschießt ihn mit einigen Batarangs und wechselt Eure Position erneut. Im nächsten Abschnitt geht Ihr nach unten und springt in den dritten Abgrund, dort befindet sich eine Bonusstange. Als Endgegner erwartet Euch wiedermal der oberüble "Pinguin" mit einer Wasserkanone. Springt auf diese und schlagt auf den Pinguin ein, damit er die Kanone verläßt. Wartet, bis er auf dem Boden der Tatsachen gelandet ist und erledigt ihn; allerdings erst, wenn Ihr die Kanone mit den Batarangs zu Schrott verarbeitet habt – und ab geht's in die nächste Runde.

**Act 5**

In diesem Level ist zunächst exaktes Hangeln und Springen angesagt. Geht nach rechts, bis Ihr ein Extraleben seht, schießt ein Seil auf die Kanalöffnung über Euch und holt Leben und Waffen. Hangelt Euch mit dem Seil weiter nach oben, räumt den nächsten Raum auf, anschließend geht es noch ein Stockwerk höher und dann nach rechts. Schaltet den Messerwerfer aus und flattert zunächst weiter ganz nach rechts, dann nach unten, nach links und wieder nach unten. Dort wird nochmals ein Messerwerfer ausgeschaltet, anschließend geht's nach unten und über die Eisscholle weiter zum nächsten Ausgang.

**Act 6**

Im nächsten Abschnitt tauchen plötzlich Clowns auf – erledigt sie schnell mit Batarangs. Taucht ein Clown auf Eurer Scholle auf, erledigt ihn von der linken Seite der Scholle mit ein paar Fausthieben.



Und schon wartet wieder der "Pinguin" auf Euch: Bleibt auf der großen Scholle, laßt den Schwan an Euch herantreiben und duckt Euch, wenn die Rakete abgeschossen wird. Verpaßt ihm einen Fledermausschwarm, springt auf die nachfolgende Scholle und von dort auf die Plattform. Nun wartet Ihr auf die nächste große Scholle und auf die beiden Raketen, denen Ihr ausweicht, um anschließend wieder auf den Pinguin zu schießen. Mit etwas Ausdauer dürftet Ihr ihn so besiegen.

Hangelt Euch nun oberhalb der Plattform nach oben, geht nach rechts und stellt Euch dem Endkampf mit dem Pinguin. Springt der Bösewicht aus dem Wasser, erledigt ihn mit den Fledermausschwärmen und den Lasern.

Ist seine Lebensleiste leer, wartet Ihr, bis er ins Wasser springt. Flattert dann über ihn hinweg nach rechts auf die Streben neben dem Stromkasten. Boxt solange auf das Teil ein, bis es explodiert. Jetzt kommt es nur noch zu einem kleinen Showdown mit "Catwoman", der aber kein großes Problem mehr sein sollte. Und dann können die Bewohner von Gotham City endlich wieder ruhig schlafen...

**ENDE**

*Eingesendet von Sven Boivel, Flörsheim*

# ROCKET KNIGHT ADVENTURES

Für alle Meister unter den Meistern ist hier der Code mit dem man in den wirklich kniffligen "Very Hard"-Modus kommt:

Wenn das Konami-Logo auf dem Bildschirm erscheint, gibt man folgende Tastenkombination mit dem Steuerkreuz auf dem ersten Joypad ein:

6mal down drücken
2mal up drücken
2mal down drücken

Dann in den Options-Screen gehen und schon kann man den 'Very Hard"-Modus anwählen!

*von Peer Schader, Seeheim*

MEGA DRIVE

# THUNDER FORCE



MEGA DRIVE

Wenn Ihr im Optionsbildschirm 0 Leben eingebt, fangt Ihr mit 100 Leben an.
Um alle Waffen zu bekommen, muß man Pause drücken und danach oben, rechts, A, unten, rechts, A, C, links, oben, B, oben, weiterspielen.

Den siebten Kristall findet Ihr im Norden, und Gollvellius unter einem toten Baum, unter dem sich zwei Steine befinden. Schlagt den rechten, bis er zerstört ist, geht ins Loch und Ihr seid in der Höhle von Golvellius.

*von Bruno Montresor, Zürich.*

# SILPHEED

Levelanwahl:
Wenn der Vorspann beginnt, müßt Ihr folgende Kombination eingeben: Unten, Unten, Oben, Oben, Rechts, Links, Rechts, Links, A und B.
Jetzt könnt Ihr im Titelbild zwischen Game-Start, Options und Stage-Select wählen. Ihr könnt zwischen 12 Leveln und allen Endgegnern und Zwischensequenzen auswählen. Nach dem Wählen des Levels könnt Ihr zwischen den Waffen wählen.

Unendlich Energie:
Drückt beim Vorspann folgende Kombination:
Rechts, Links, A, Rechts, Oben, C, B, Unten, Links, B, A und Oben.
Startet jetzt das Spiel. Immer wenn Ihr Energie verliert, müßt Ihr auf dem zweiten Joy-Pad den A-Knopf drücken, um Eure Energie wiederzubekommen.

Sprachtest:
Drückt im Titelbild auf dem zweiten Joypad A, B und C gleichzeitig. In den Options könnt Ihr nun die vielseitige Sprachausgabe hören.

*Jörg Gronowski, Bochum.*



MEGA CD

# FLASHBACK

MEGA DRIVE

**TIPS UND MUSIKAUFNAHME:**

**MUSIK:** Bei Options kannst Du A drücken und das Musikstück wird gespielt. Mit dem Richtungskreuz nach rechts drücken, dann wieder A und das nächste wird gespielt.

**TIPS:** Wenn Du einen Gegner im anderen Bild töten willst oder vermutest, daß im nächsten Bild ein Gegner ist, mach' folgendes: Roll Dich mit gezogener Waffe (Waffe ziehen A – duckst Dich = gleich Richtungskreuz nach unten – und drückst nach rechts oder links) ins andere Bild und schießt sofort. Dir kann nichts passieren!

Das Schutzschild, das Du von Ian bekommst, hilft Dir beim Überleben. Wenn die Polizisten im Level 4 (Code: STUDIO) auftauchen, benutze es. Du schießt mit B und drückst sofort C, um das Schutzschild zu aktivieren. Mit dieser Methode habe ich noch nie einen Schuß abgekriegt.

Ich habe das Spiel wegen meines DAUERFEUERZUBEHÖRS gekauft, rate aber ab, ein Dauerfeuer zu benutzen, denn man geht kurz weiter, wenn man Glück hat, schießt und schießt und macht noch einen Schritt (nach zirka 15 Minuten)...Keine gute Idee, bei diesem Spiel ein Dauerfeuer zu benutzen!

*Eingesendet von: Stefan Gypser, Klagenfurt.*

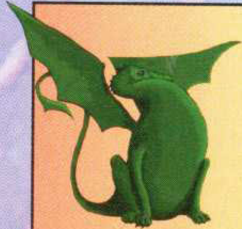


# ECCO




Ihr könnt zwei Kurzfilme im Level "The Library" sehen (Paßwort: ANWXCH-BQ). Wenn Ihr die letzten zwei Kristalle in der Höhle mit dem Sonar trefft, belehrt Euch eine Stimme über die Delphine und ihr Leben - mit Full Motion Video.

*von Florian Maier, Stetten.*



*SVEN BOIVEL aus FLÖRSHEIM*
gewinnt den Tip des Monats. JURASSIC PARK ist unterwegs zu Dir!



Blaze greift einen der Syndikatsmitglieder an und schickt sich an, den fiesen Kumpanen über ihre wohlentwickelte Schulter zu schmeißen. Benutzt diese Bewegung, um ganze Gruppen von Feinden anzugreifen!

Dieser aggressive Kerl erinnert ganz ungemein an eine gewisse mutierte Amphibie, die wir alle gut kennen.

Zerschlagt die Telefonzelle, um an verborgene Punkte, Power-Ups und feindesschädigende Waffen zu kommen.

## Level 1

In diesem Level könnt Ihr Euch so langsam an die Bewegungen gewöhnen. Achtet immer auf die Bösewichter, die versuchen, Euch zu umzingeln und gleichzeitig Gewalt anzutun! Wenn das passiert - und es ist unvermeidbar - laßt Euch von dem Typen hinter Euch einfangen, denn so könnt Ihr nach dem anderen treten und sie beide über Eure Schulter schmeißen.

Dank ihrer Peitschen sind diese Ladys außerordentlich gefährlich! Wenn Ihr ihnen zu nahe kommt, werdet Ihr getroffen und verliert 2 bis 3 Extrapunkte. Gebraucht Hoch-Tritte, um sie zu erledigen und haltet Euch ansonsten immer außerhalb ihrer Reichweite, sonst seid Ihr erledigt!

## Level 2

Dieser Abschnitt ist dem ersten sehr ähnlich, es gibt aber noch mehr hirnzerschmetternde Waffen. Außerdem kommen noch einige ganz in Leder gekleidete Damen vor...

In diesen Fässern sind die Power-Ups und Knüppel. Die Waffen sind allerdings nicht ganz so hilfreich, wie man annehmen sollte...

Konfrontiert diesen Typen nicht von vorn, seine Flugtritte sind nicht von schlechten Eltern. Benutzt den Seitentritt und bringt ihn damit aus dem Gleichgewicht, wenn er landet.

## Level 3

Die Zeit ist gekommen, es sich mal gemütlich zu machen oder aber ein paar wiederwärtigen Gangstern, die an dieser Stelle gruppenweise angreifen, zu zeigen, was eine Hake ist. Hier wird das Spiel schon etwas schwieriger!

In diesem Reifenhaufen verbergen sich einige Werkzeuge. Brecht sie auf, um an die Bonusse zu gelangen, aber seht Euch vor Angriffen von hinten vor!

**Rast mit dieser Vigilante-Truppe durch die gefährlichen Straßen, um dieselben von Gangstern, Gaunern und allerlei verbrecherischem Gesocks zu befreien. Nur Axel, Blaze und Adam haben eine Chance, diese grausliche Mission zu überleben. Jede Figur hat eine beträchtliche Anzahl an Spezialbewegungen zu bieten, um sich in den Straßen behaupten zu können, doch benötigt Ihr außerdem auch eine gehörige Portion Geschick, denn Ihr kämpft zeitweise gegen bis zu 10 Feinde auf einmal! Nun gilt's, die Muskeln spielen zu lassen und den Kampf Eures Lebens zu bestreiten. SegaPro geleitet Euch durch die Abschnitte!**

MASTER SYSTEM

# STREETS OF RAGE

Versucht, die beiden, mit denen Ihr gekämpft habt, um einen Kopf kürzer zu machen, denn kämpft Ihr erst einmal gegen ein halbes Dutzend Leute gleichzeitig, dürften diese beiden ein bißchen zuviel für Euch werden...



Dieser charmante Geselle hat es auf Blaze abgesehen...und wie!

## Level 1 Wächter



Tretet zur Seite, wenn dieser Typ seinen Bumerang schleudert, greift ihn hinterrücks an und werft ihn über Eure Schulter. Wiederholt diese Prozedur so lange, bis er nicht wieder aufsteht.

Solltet Ihr während des Kampfes mit den Fieslingen in ernste Schwierigkeiten geraten, ist Euch mit einem Flug-Tritt immer gut geholfen. Ihr könntet das gesamte Spiel allein mit Hilfe der Flug-Tritte bestreiten!

Werft ihn ganz einfach und vollfrt Einen Flug-Tritt in sein Gesicht, damit er nur jaicht wieder aufsteht!

## Level 2 Wächter



Dieser Kerl ist ein wirklich fieses Exemplar ohne Herz. Laßt ihn auf Euch zukommen, tretet zur Seite und hinter ihn, greift ihn Euch und werft ihn. Wiederholt dies in Ruhe, da perfektes Timing gefragt ist!

Die Figuren sehen zwar verschiedenartig aus, sterben aber alle auf dieselbe Weise.

Der Anführer dieses Kommandos ist ein bißchen unsicher auf den Beinen, Ihr erledigt ihn, indem Ihr mit einer Serie von Flugtritten angreift.

## Level 3 Wächter



Dieser Wächter ist verglichen mit dem vorigen recht zahm. Er ist mit normalen Tritten und Schlägen relativ einfach zu besiegen.

In dn Leitkegeln befinden sich Power-Ups. Tretet sie zur Seite, um die Bonusse zu kriegen.

Hier könnt Ihr tief fallen... Achtet auf ihre Tritte, wenn die Feinde alles daransetzen, Euch in die stinkende Grube zu verfrachten. Versucht Eurerseits, sie in die Gruben zu werfen, aus denen sie dann nicht wieder entkommen können!

## Level 4

Wenn diese Gesellen sich nähern, werden sie Euch mit einem Gleit-Tritt angreifen, springt also in die Luft und tretet von dort nach ihnen.

Achtet an dieser Stelle immer auf die Löcher im Asphalt. Seid Ihr einmal gefallen, verliert Ihr ein ganzes Leben!

## Level 4 Wächter



Es ist gar nicht so einfach, diesen Dickwanst zu schlagen, da er Feuer speiht, wenn Ihr ihm Euch nähert. Versucht, zu springen und ihm Euren Fuß auf die Stirne zu setzen. Laßt Euch mit dem Springen genügend Zeit, denn richtiges Timing ist von größter Wichtigkeit!



# Streets of Rage

## Level 5

In diesem Abschnitt kommen alle Wächter vor, denen Ihr bis jetzt im Spiel begegnet seid. Nehmt Euch Zeit, Ihr werdet jedes bißchen Energie und Geschick benötigen, um diesen Level zu meistern. Wenn Ihr bis jetzt noch nicht gelernt habt, Eure Figur zu kontrollieren, fangt Ihr besser wieder von vorne an!

Hier halten sich einige sehr notwendige Power-Ups verborgen.

Die Blutlust dieser peitschenschwingenden Mädels erhöht sich, ihr Stamina schießt hoch und das bedeutet, daß sie angriffsweise viel mehr aushalten, bevor sie sich geschlagen geben.

Versucht, nicht genau in der Mitte zu landen, wenn diese beiden Geschöpfe mit ihren Äxten um sich schlagen. Mit einem kraftvollen Schlag sind sie jedoch einzuschüchtern.

Der Zukunftslevel ist nicht zu unterschätzen: Ihr müßt Euch mit Elektrozäunen herumschlagen. Die Anzahl der Wächter und das Durchhaltevermögen der Gauner ist erhöht worden und Ihr benötigt die doppelte Anzahl an Tritten, um sie aufzuhalten.

## Level 6

Hier befinden sich versteckte Power-Ups und Waffen.

Ein Endwächter! Versucht, ihn in den Elektrozaun laufen zu lassen.

Vom Gitternetz aus schießen in Abständen Elektroschocks zur Decke, während Ihr Euch nähert.

Blaze ist mal wieder unterwegs...

Diesen Wächter kennt Ihr doch auch noch... Behandelt ihn wie beim ersten Mal.

Diese Böden bewegen sich, um Euch langsamer zu machen oder in die Elektrozäune rennen zu lassen, seht Euch vor!

Ein doppelter Schock! Vergeßt Euer Timing nicht, Ihr habt Zeit!

### Level 6 Wächter

Rennt einfach auf ihn zu und wenn er seine Rakete feuert, springt drüber und rammt sie ihm in den Allerwertesten!



Seid auf der Hut, wenn Ihr niedrige Mauern passiert, Eure Feinde haben die ärgerliche Angewohnheit, darüberzuspringen und Euch zu überraschen. Sie springen in Zweiergruppen, im Ganzen sind es ca. 8.

Schon wieder diese Typen! Mit ihren tödlichen Flug-Tritten greifen sie zu Hunderten an (na ja, jedenfalls zu sechst). Versucht also, jeden von ihnen umzuhauen, bevor es zuviele werden!

Dieser Typ kommt ab und zu messerschwingend auf Euch zu, nehmt es ihm ab und werft es zurück.

## Level 5 Wächter



Springt um die Purzelbaum schlagenden Zwillinge, bis sie sich gegenseitig in den Schatten stellen und tretet sie mit Hilfe der Flug-Tritte in den sicheren Tod!

Jedesmal wenn der Lift anhält, dringt eine Gruppe von Gaunern ein, um Euch bis zum Tod zu bekämpfen.

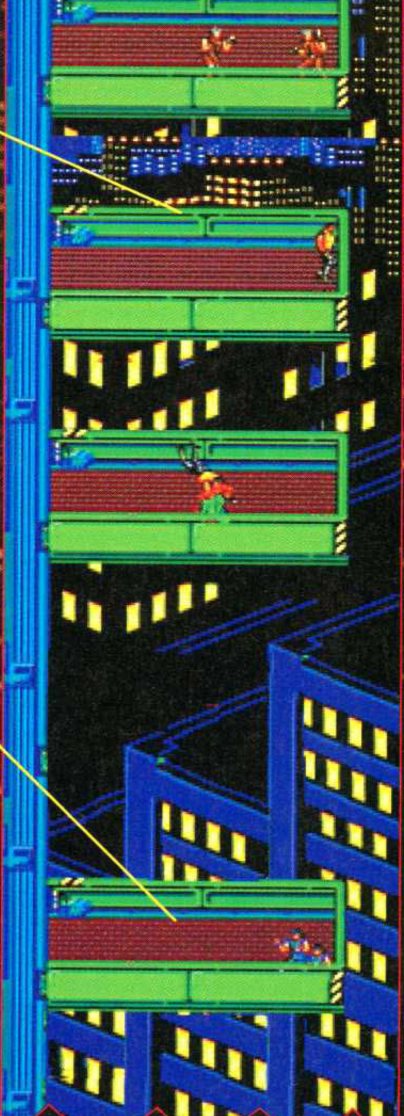
## Level 7

Dieser Level ist mit Abstand der einfachste, er hat keinen Wächter und Ihr könnt die Gegner ganz einfach seitwärts vom Lift schmeißen. Seht Euch aber vor, denn der Lift führt ins Allerheiligste des Syndikatsbosses und der wird nicht besonders angetan sein von der Tatsache, daß Ihr in sein Revier vorgedrungen seid!

Die Waffen, die diese Kerle mit sich tragen, können ab und zu ganz gelegen kommen. Da Ihr sie nicht sehen könnt, wenn sie auf den Boden fallen, müßt Ihr Euch merken, wo sie landen.

Wenn der Lift hier anhält, beginnen diese "Hoch-Treter", indem sie direkt hineinspringen. Duckt Euch!

Stellt Euch außen vo[n] den Aufzug und Ihr könnt Euch den Bewicht greifen und ihn auf die[a]lte Straße werfen!



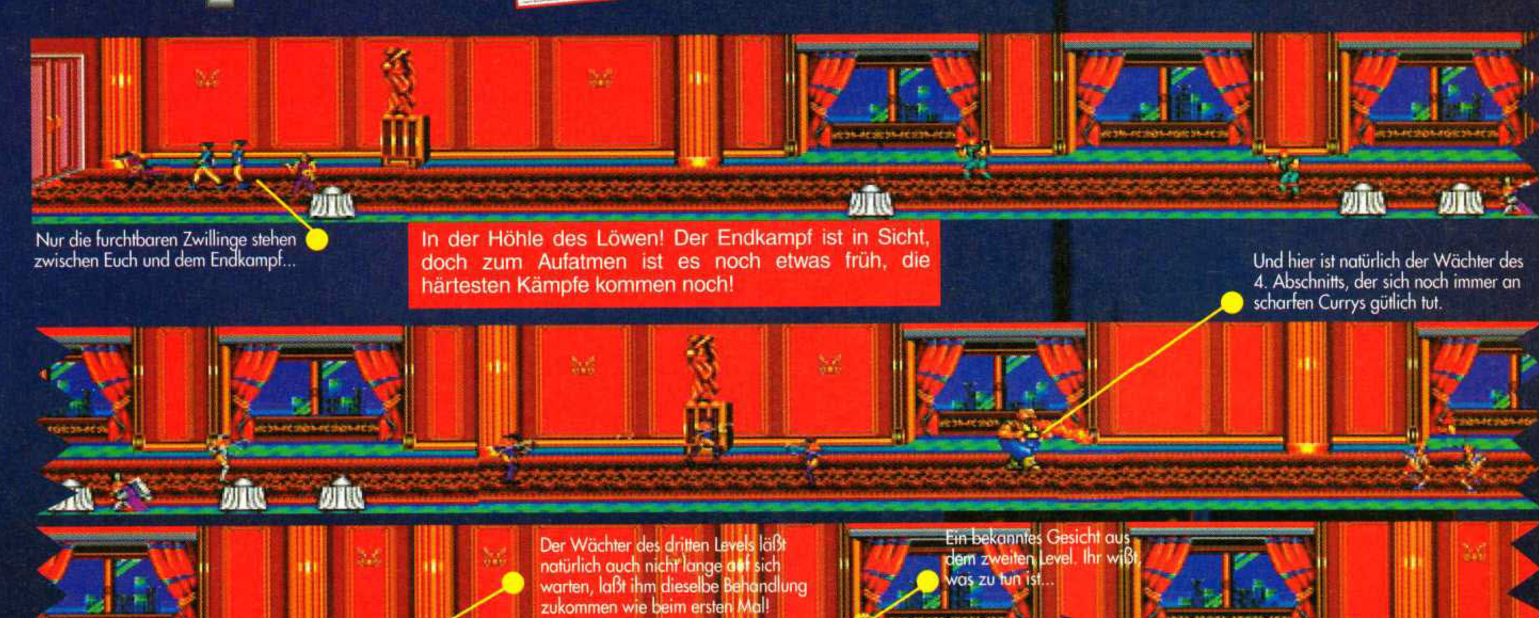
Spaziert ganz einfach um sie herum, wenn sie hereinkommen und tretet sie vom Lift (herrlich, diese Brutalität!).

Die Karate-Experten mögen sich zwar auf dem Boden ganz gut behaupten können, hier oben jedoch ziehen sie es vor, einfach aus dem Lift zu springen (merkwürdig, aber wahr...)





# STREETS OF RAGE



Nur die furchtbaren Zwillinge stehen zwischen Euch und dem Endkampf...

In der Höhle des Löwen! Der Endkampf ist in Sicht, doch zum Aufatmen ist es noch etwas früh, die härtesten Kämpfe kommen noch!

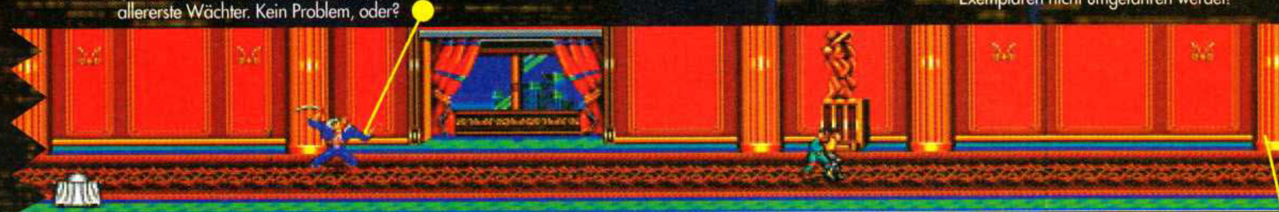
Und hier ist natürlich der Wächter des 4. Abschnitts, der sich noch immer an scharfen Currys gütlich tut.

Der Wächter des dritten Levels läßt natürlich auch nicht lange auf sich warten, laßt ihm dieselbe Behandlung zukommen wie beim ersten Mal!

Ein bekanntes Gesicht aus dem zweiten Level. Ihr wißt, was zu tun ist...

Die versteckten Power-Ups befinden sich in den Kuchentabletts. Paßt auf, daß Ihr von den beweglichen Exemplaren nicht umgefahren werdet!

Ratet mal, wer dies wohl ist! Aber klar doch, der allererste Wächter. Kein Problem, oder?



Dieser Level bewegt sich tatsächlich rückwärts, fangt also hier an und geht in die entgegengesetzte Richtung.

## AUF EINEN BLICK

**NAME:** Streets of Rage 2
**SPIELDAUER:** Einige Stunden
**HÖCHSTES SCORE:** 987,456
**LEVEL:** 8
**HERAUSFORDERUNG:** leicht

## BEWEGUNGEN

Die Bewegungen bleiben dieselben, egal, welche Figur Ihr wählt, aber Blaze hat einen gewissen weiblichen Charme.



Seht zu, daß Ihr, wenn Ihr den Gegner über Euren Kopf schmeißt, viel Platz habt, denn Blaze benötigt ein paar Sekunden, um wieder zur Ruhe zu kommen.



Wenn Ihr Euch Euren Gegner von hinten gegriffen habt, drückt A, um ihn über Euren Kopf zu schmeißen.

Wenn Ihr sie hier zu lange stehen laßt, beginnt sie, mit ihrer Frisur zu spielen (wartet noch länger und sie fängt an, sich zu schminken...)



Dies ist die korrekte Position, um Eure Bewegung auszuführen. Geht einfach auf ihn zu, dann greift Ihr ihn; drückt B!



Drückt B, um zu springen, dann A, um den Flug-Tritt auszuüben. Dies ist die beste und vielseitigste Bewegung im Spiel.





Drückt Pause, dann B, um die Polizei zu Hilfe zu rufen, die dann auf alles in der Umgebung feuert (nur einmal pro Level).



Drückt A + B gleichzeitig, um diese nützliche Bewegung ausführen zu können.



Wenn Ihr von zweien gleichzeitig angegriffen werdet, laßt Euch von dem Knaben hinter Euch einfangen, drückt B, um den anderen zu attackieren und werft ihn sodann über Euren Kopf.



Für diese Bewegung müßt Ihr Eurem Gegner gegenüberstehen. Greift ihn und drückt auf A.



## Level 8 Wächter



Der Hauptgegner schickt seine Mannen paarweise gegen Euch an (Ihr habt die Bekanntschaft dieser Charmeure schon früher gemacht). Dann springt er auf, saust im Raum umher und schießt mit seinem Maschinengewehr um sich! Wenn er ins Zimmer gerannt kommt, springt in die Luft und vollführt einen Flug-Tritt gegen ihn. Die Situation ist ein bißchen haarig, da Ihr den Kugeln nicht ausweichen könnt, sollte aber kein allzugroßes Problem darstellen, wenn Eure Energie voll intakt ist.




XVII. Olympische
Winterspiele,
Lillehammer,
Norwegen

# Dabei sein ist alles!

**Sie können jetzt dabei sein! Entweder in Ihrem Wohnzimmer – mit WINTER OLYMPICS – oder live!**

## Gewinnen Sie eine Reise* zu den XVII. Olympischen Winterspielen mit




## für 2 Personen

### 19. bis 24. Februar 1994








So können Sie teilnehmen:
Schreiben Sie eine Postkarte, oder nutzen Sie die Teilnahmekarten im Handel, und nennen Sie uns die drei oben abgebildeten Wintersport-Disziplinen, in denen Sie neben sieben weiteren Olympischen Höhepunkten in WINTER OLYMPICS um die Gold-Medaille wetteifern können. Schicken Sie die Karte an: Selling Points GmbH, Kennwort: U.S. Gold, Verler Str. 1, 33332 Gütersloh. Einsendeschluß ist der 15. Januar 1994.

Der Preis wird unter allen richtigen, rechtzeitig eingehenden Einsendungen ausgelost. Es genügt das Datum des Poststempels. Teilnahmeberechtigt sind alle Personen. Bei minderjährigen Gewinnern kann der Preis in Begleitung eines Erziehungsberechtigten angetreten werden. Ausgeschlossen sind Mitarbeiter der Firmen Selling Points GmbH und U.S. Gold. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Der Preis beinhaltet *Flug, Transfer nach Oslo, Hotel Ü/F Oslo, Transfer und Eintritt zu einer Veranstaltung sowie DM 800,– Taschengeld. Der Preis kann nicht in Bargeld gewandelt werden. Der Veranstalter des Preisausschreibens ist die U.S. Gold Ltd.

**WINTER OLYMPICS von U.S. Gold erscheint für die SEGA-Geräte Mega Drive, Master System, Game Gear sowie MS-DOS- und Amiga-Computer**

# SUNSET RIDERS

**Ihr erinnert Euch sicher noch an die Spielhallen-Version von Sunset Riders – ja genau – das war die mit dem kaputten Joystick und den abgenutzten Knöpfen. Im Spiel geht es darum, eine attraktive junge Dame vor einem schlimmen Schicksal zu bewahren und für eine Riesenbelohnung einen Desperado einzufangen. Ihr könnt Euch Euren Charakter aussuchen (jeder hat einen eigenen Spielstil), außerdem gibt es eine aufregende Zwei-Spieler-Option, wenn's erstmal richtig rund geht! Habt Ihr das Zeug zu einem Billy the Kid? Wolltet Ihr schon immer mal den Sheriffstern tragen und á la Gary Cooper auf einer staubigen Straße des Wilden Westens dem Feind ins Auge blicken? Hier kommt Eure große Chance!**




Falls Ihr mit der Spielhallenversion von Sunset Riders vertraut seid, wißt Ihr schon, was Euch in diesem Level erwartet: Feuert auf jede Türöffnung, inspiziert alle Fenster und durchsiebt jedes verdächtige Faß, das in Sicht kommt, mit Kugeln, anderenfalls werdet Ihr am Ende des Abschnitts Ähnlichkeit mit einem Schweizer Käse aufweisen können.

Hinter den Fässern befinden sich Revolverhelden, die Euch attackieren. Wenn Ihr den Burschen auf dem Dach rechtzeitig erwischt, kriegt Ihr einen Bonusgegenstand.

Hier sind einige Fässer befestigt, feuert auf die Schnur und laßt sie auf die Banditen herunterfallen, die sich hinter den aufeinandergestapelten Kisten herumdrücken.

Wichtig: Wenn immer Ihr eine offene Tür oder Schwingtür seht, drückt hoch, auch wenn Ihr gerade schießen wollt, Ihr könnt den Saloon dann betreten und mit der Dame des Hauses wieder verlassen!

Hier hört das Screen auf, zu scrollen und ein merkwürdiges Rumpeln ist zu hören: Springt sofort auf den Balkon, um einer Rinderherde auszuweichen!

Die Gauner hier haben die unangenehme Angewohnheit, von hier zu schießen, Dynamit zu werfen oder auch auf Euch zu springen. Geht also kein Risiko ein und beschießt die Fensterbänke.

Ihr könnt Euren Gegner hier erledigen, aber es macht mehr Spaß, die lila Tasche zu öffnen, dann runter und danach B zu drücken, um die Stange Dynamit zu greifen. Schmeißt den Sprengstoff auf die Wache und jagt sie in die Luft!

Die Gauner versuchen, sich hinter den Kisten zu schützen und Ihr müßt hinaufspringen und diagonal nach unten feuern, um sie zu überraschen.

## Rasende Rinder

Wenn Ihr hier ankommt, trampeln noch mehr Rinder los. Springt auf ihren Kopf und springt immerzu nach rechts. Wenn es den Viechern gelingt, Euch auf ihren Hörnern davonzutragen oder Euch zu rammen, verliert Ihr ein Leben.

Das Levelende naht...schießt diagonal auf alle Fenster und begebt Euch dann so schnell wie möglich auf die Veranda, um eine günstige Ausgangsstellung einzunehmen.

Hier treten die Banditen geradezu in Massen auf. Ihr seid gut damit beraten, auf die Veranda zu springen, um den Kugeln auszuweichen und auf keinen Fall ins Kreuzfeuer zu geraten.

Hier kommt die erste Maid mit Problemen - gar nicht so einfach, in diesem Kugelhagel etwas auszurichten. Am einfachsten ist es, wenn Ihr auf den ersten Balkon steigt, jeden Gauner befeuert, der in Eurem Weg steht und dann so schnell wie möglich zu ihr hinüberspringt!

# Level 1-2



Eure Aufgabe im zweiten Abschnitt des Levels ist es, einen gewissen Simon Greedwell für eine saftige Belohnung einzufangen. Hier wird es wirklich wild, die Gangster kommen aus allen Fenstern, Fässern und Türen gekrochen, schießt einfach auf alles (hier gibt es keine Zivilisten).

Wild um sich schießende Revolverhelden springen aus den Fenstern; schießt in alle Richtungen, wenn Ihr ihre Hände auftauchen seht. Vergeßt nicht, den Hotels ab und zu einen Besuch abzustatten.

An dieser Stelle lungern jede Menge Banditen herum: Zwei im Türeingang, einer auf dem Dach und weitere zwei auf dem Boden (sie benutzen die Kisten als Deckung). Am besten begebt Ihr Euch auf das Dach des vorigen Gebäudes und und feuert von oben auf sie. Schnappt Euch das doppelläufige Gewehr von diesem Burschen zuerst, herumfliegenden Kugeln solltet Ihr ausweichen können.

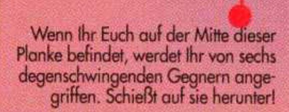




## Pause in der Kneipe



Wenn Ihr Euch in der Nähe eines/r Hotes/Bar/Kneipe/Hütte, befindet, vergeßt nicht, schnell mal eine der stereotypisch niedlichen Westerndamen zu umarmen und einen Bonus zu greifen.



Wenn Ihr diesen Eingang passiert, dreht Euch um und feuert auf den messerschwingenden Kerl, der versucht, Euch das Fürchten zu lehren. Zwei Gruppen von je drei degenschwingenden Banditen treiben sich auf der Brücke herum!

Haltet diese Tür im Auge, auch während Ihr den Gegner von links erledigt, denn ein zweiter schleicht sich an Euch heran, wenn Ihr vorbeigeht. Dreht Euch um und ballert!

Wenn Ihr Euch auf der Mitte dieser Planke befindet, werdet Ihr von sechs degenschwingenden Gegnern angegriffen. Schießt auf sie herunter!





## Simon Greedwell

20 000 Dollar Belohnung sind auf den Kopf dieses rauen Obermotzes ausgesetzt. Das scheint zwar zuerst nicht besonders viel zu sein, aber es gibt da eine relativ einfache Weise, ihn zu schlagen, solange Ihr wendig und bereit seid, über Kugeln zu hüpfen.



Lauft nach links und rechts und feuert diagonal auf die Gangster in den Fenstern.




Nachdem auch der letzte Gangster ins Gras gebissen hat, konzentriert Euch auf Simon, der einfach zu vermeiden ist und schon habt Ihr den Sieg in der Tasche.




Zuerst einmal taucht Simon auf und gibt mit dem üblichen Macho-Blödsinn des Wilden Westen an...

Schießt auf die Fässer, aber seht zu, daß Ihr nicht von ihnen plattgedrückt werdet, wenn sie herunterpurzeln.

## BILLY





Billy feuert nur einzelne Kugeln, die aber viel schneller sind als Cormanos. Leider bedeutet das, daß Euch einige schleimige Gegner entgehen, wenn es Euch nicht gelingt, die doppelläufige Knarre in die Finger zu bekommen.

## CORMANO





Cormanos gewaltige Waffe pfeffert Schrotkugeln in die Gegend und kommt sehr gelegen, um zahlreiche Banditen aus den Fenstern zu schießen. Sein einziger Nachteil ist, daß seine Bewegungen und sein Schießen recht langsam sind.

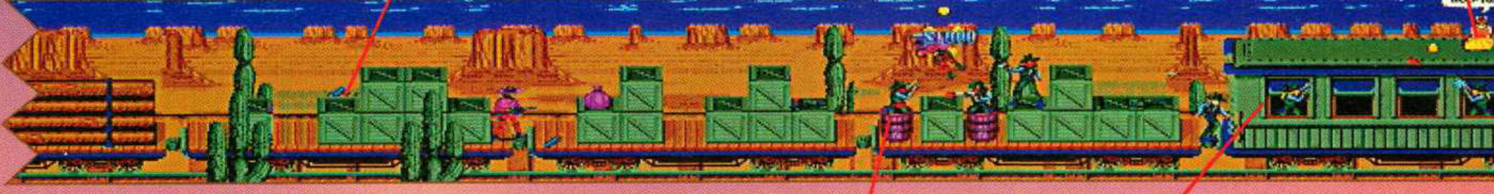


Die Zugabschnitte stecken voller Gefahren: Ab und zu fällt ein Holzbalken auf Euch und raubt Euch ein Leben. Wenn das passiert, begebt Ihr Euch am besten zum untersten Teil des Zuges, sonst ist es aus mit Euch. Euer Hauptproblem ist, daß all die Banditen sich hier hinter Kisten verstecken und daher schwerer zu töten sind.

Duckt Euch hier und wartet eine Weile, bis die Banditen ankommen, dann könnt Ihr hochschießen und sie töten.




## Level 2-1



Den schlauen Banditen zu Eurer Rechten könnt Ihr mit dem sehr gelegen plazierten Sprengstoff erledigen, aber meistens müßt Ihr hochspringen, um die Gauner zu erledigen.

Werft den hier zu findenden Sprengstoff auf den Banditen, der auf der anderen Seite der Kisten auf Euch wartet und jagt ihn in die Luft.

Dieses Mädchen müßt Ihr retten, um den ersten Teil des zweiten Levels zu beenden. Vergeudet Eure Zeit nicht damit, Banditen zu erschießen, sondern konzentriert Euch darauf, zu ihr zu gelangen.

Der Zugabschnitt wird schwieriger, Ihr müßt es jetzt mit Paco Loco aufnehmen. Die Holzbalken kommen immer häufiger und in den unpassendsten Augenblicken vor. Werdet Ihr es schaffen, Euch unter den Balken zu ducken, den Kugeln auszuweichen und Paco Loco zu besiegen?

Die Gangster tauchen aus diesen Fässern auf, um auf Euch zu feuern! Springt auf sie herunter, duckt Euch, feuert auf sie und achtet auf den Banditen rechts, der versucht, Euch zu erschießen, wenn Ihr Euch duckt.

Schleicht Euch auf diesen Wagon und feuert auf die Banditen in den Fenstern, damit sie Euch nicht erwischen können, wenn Ihr auf der Leiter steht.

Pacos Mannen versuchen jetzt, Euch vom Dach aus anzugreifen. Ihr müßt über ihre Kugeln hüpfen und sie auf dem Weg nach unten erledigen.

## Level 2-2



Springt hoch und schießt auf diesen Banditen im Faß herunter, bevor er Euch erwischt. Auch auf den Kerl zur Rechten solltet Ihr aufpassen!

An dieser Stelle versuchen nicht nur die Gauner von den Fenstern aus Euch großen Schaden zuzufügen, sondern auch die Holzbalken haben die Angewohnheit, auf Euch niederzufallen.

Springt hier runter, um den Holzbalken auszuweichen und feuert schnell auf die Banditen in den Fenstern. Klettert auf die Leitern, wenn's brenzlig wird!



Hier werdet Ihr von allen Seiten angegriffen: Sowohl vom Dach des Zuges alsauch von den Fenstern aus! Aufgepaßt: Jede Menge Kugeln kommen auf Euch zu!

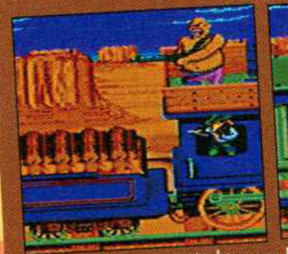
## Von Balken Getroffen



Bevor einer dieser Balken über das Screen fliegt, saust eine kleine Stange unten am Screen entlang. Bereitet Euch darauf vor, den Balken zu besteigen oder sinkt weiter herunter, um ihn ganz zu vermeiden.

## Paco Loco

Paco Loco ist ein pistolenschwingender Verrückter, der den Zug entführt hat und damit droht, ihn entgleisen zu lassen, wenn er nicht sein Lösegeld erhält. Ihr müßt ihn von vorne konfrontieren und einfach Eure Hoffnung aufs Überleben setzen.



Zuerst geht's Locos Wächter an den Kragen, danach dem Lümel selbst...



Ballert weiterhin vom Wagon aus auf Paco und springt alle paar Sekunden seinen Kugeln aus dem Weg. Die Kugeln des Wächters können Euch nichts anhaben und schließlich ist Paco erledigt.




FFBØ99ØØ62
Unendliche Leben





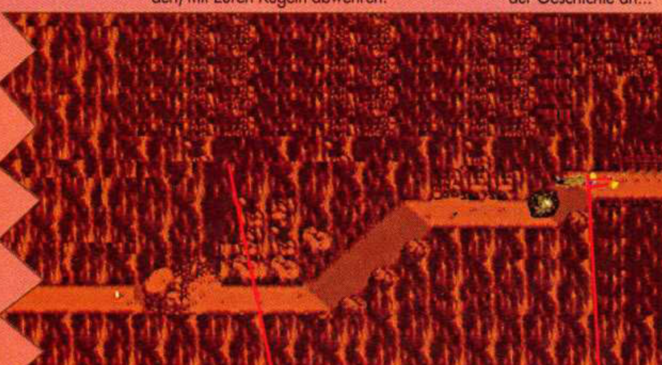

Ihr befindet Euch mitten im Indianergebiet und man merkt es...Rothäute greifen aus allen Richtungen mit brennenden Pfeilen, Felsbrocken und Degen an und tun alles, damit Ihr nicht an ihren fiesen Häuptling herankommt. Seht Euch vor allem vor den Felsbrocken vor, vermeidet sie unter allen Umständen!

## Brennende Pfeile



Wenn ein Indianer mit flammenden Pfeilen nach unten auf Euch feuert, schießt Eurerseits sofort nach oben und fangt die Pfeile ab, sie sind äußerst gefährlich!

## Level 3-1



Vergeßt nicht, alle Indianer hinter Euch zu erledigen, sonst starten sie eine Überraschungsattacke und schnappen sich Eure Leben, bevor Ihr Zeit habt, auszurufen "How, ich Bleichgesicht."

Um an diesen brennenden Pfeilen vorbeizukommen, müßt Ihr nach unten schießen und dann in die Luft springen. Cormano ist die beste Figur, um diese Mission zu erledigen.

Gleich vom Anfang des Levels an, gibt es keine Zweifel darüber, daß Ihr Euch im Land der Rothäute befindet. Schießt sofort nach oben, um diesen messerschwingenden Fieslingen den Garaus zu machen. Vergeßt nicht: Ihr könnt alle Pfeile (sogar die brennenden) mit Euren Kugeln abwehren.

Hier werdet Ihr von Felsbrocken und brennenden Indianerpfeilen attackiert! Wenn Ihr von einem Pfeil getroffen werdet, gehört Ihr der Geschichte an...

Am dieser Stelle werdet Ihr von rollenden Felsbrocken behindert. Wartet bis zum letzten Augenblick, bevor Ihr über sie springt. Wenn sich ein Indianer hinter Euch befindet, wird er plattgewalzt!

Diese Brücke bricht nach ein paar Sekunden zusammen. Benutzt diese Zeit, um alle sich auf dem Boden befindlichen Indianer abzuschießen, dann diejenigen oben und den Lümmel, der von links angreift. Um den Level zu beenden, müßt Ihr jetzt nur die Leiter zu dem Mädchen raufklettern.

"Es ist alles viel zu ruhig". Bald kommen wieder Felsbrocken auf Euch zugerollt und - noch mehr brennende Pfeile.

Wie Ihr sehen könnt, gelingt es dem Indianer hinter Euch nicht immer, sich rechtzeitig in Sicherheit zu bringen, armer Kerl...

## Oh, meine besten Klamotten!



Wenn Ihr Euch von einem brennenden Pfeil oder einer Rothaut schnappen laßt, ist es mit Euch vorbei!

## Icons

So, Ihr glaubt also, es mit so einer Kugel allemal aufnehmen zu können, na, wir werden sehen! Hier ist eine Auflistung der Bonusse, die Euch auf Eurer Reise unterkommen:



1-Ups finden sich hauptsächlich im Wagon-Bonusspiel.



Dieses gewaltige Geld-Bonus versetzt Euch natürlich gleich in eine bessere Lage.



Drückt runter, dann B, um dieses TNT aufzunehmen und auf den Feind zu werfen.



Diese Icon versorgt Euch mit einer doppelläufigen Flinte, die Eure Feuerkraft verdoppelt.



Ein Schnellfeuer, d.h. Ihr drückt den Feuerknopf und richtet einen Riesenschaden an...

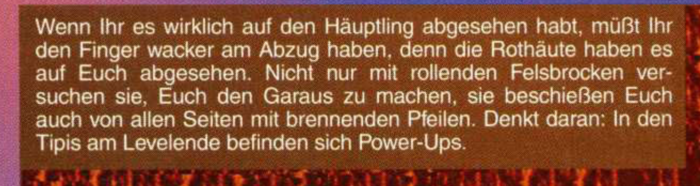


Der Stern verschafft Euch Zugang zum Wagon-Bonusspiel.

### AUF EINEN BLICK

**NAME:** Sunset Riders
**SPIELZEIT:** 1 Tag
**HÖCHSTES SCORE:** 595,800
**LEVEL:** 4
**HERAUSFORDERUNG:** einfach





Wenn Ihr es wirklich auf den Häuptling abgesehen habt, müßt Ihr den Finger wacker am Abzug haben, denn die Rothäute haben es auf Euch abgesehen. Nicht nur mit rollenden Felsbrocken versuchen sie, Euch den Garaus zu machen, sie beschießen Euch auch von allen Seiten mit brennenden Pfeilen. Denkt daran: In den Tipis am Levelende befinden sich Power-Ups.

In diesem Abschnitt werdet Ihr von Indianern, die mit normalen Pfeilen bewaffnet sind, attackiert - und natürlich mal wieder von Felsbrocken...

Die Indianer versuchen, Euch in die Falle zu locken, indem sie diagonal den Abhang hinunter auf Euch zu feuern. Eure einzige Chance: Springt hoch und schießt auf sie, bevor sie Zeit haben, ihre Bogen zu spannen.

Dieser merkwürdige Totempfahl-Typ trägt eine Tasche mit einem Bonus drin. Feuert schnell auf ihn, bevor er entkommen kann.

# Level 3-2

## Häuptling Scalpen

Häuptling Scalpen ist ein listiger alter Indianer: Zuerst einmal wird er auf den Stein wirbeln, Eure Position einschätzen, heruntertauchen und immerzu mit Messern werfen.




Und hier ist er wieder: Häuptling Scalpen, der Superaufschneider in Angriffspose.



Feuert zuerst auf die Messer, dann auf Scalpen selber, wenn er landet. Wagt Euch nicht zu nahe heran!



Ihr werdet bemerken, wenn die Schüsse durchkommen, denn Scalpen wird torkeln, danach Eure Schüsse blockieren und versuchen, Euch zu erstechen.

Springt auf diese Seilbahnen, die sich abwärts bewegen, springt dann nach links herunter, um die Power-Ups einzusammeln, hüpft auf die oberste Seilbahn zurück und laßt Euch wieder herunterfallen.

Wartet, bis alle lila Taschen in Sicht sind, sonst fallt Ihr vom Screen und verliert ein Leben. Jede Tasche enthält einen Bonusgegenstand, wie Geld, doppelläufige Waffen oder ein Extraleben.

Wenn die Seilbahnen sich abwärts bewegen, springen die Indianer an Bord und attackieren Euch. Feuert von der untersten Bahn, um sie alle zu erwischen und vergeßt nicht, die Bonusse einzusacken.

Sobald Ihr den geheiligten Steinzirkel betretet, ist es an der Zeit, es mit dem Häuptling selber aufzunehmen (siehe Kasten: Ratschläge, ihn zu besiegen.)

Indianer greifen von den Tipis aus an, schießt wie verrückt, um alle Bonusse zu erwischen!

## Bonusabschnitte

Wenn es Euch gelingt, einen Stern pro Level in einem der beiden Abschnitte einzusammeln, könnt Ihr in diesen speziellen Bonusabschnitt einsteigen, nachdem Ihr den Desperado besiegt habt.



Um alle Power-Ups zu bekommen, reitet hinter dem Wagon und achtet auf die Schatten der Gegenstände, die geworfen werden. Begebt Euch auf eine Linie mit ihnen oder springt in sie hinein, um sicherzugehen.



Die Extraleben (links) sind offensichtlich die wichtigsten einzusammelnden Gegenstände. Benutzt den Sprung-Knopf, um an sie heranzukommen, so erhöht Ihr Eure Chance auf Erfolg.




## Level 4-1

In den Wäldern, die Richard Roses Villa umgeben, lauern viele Gefahren, z.B. wilde Wölfe und die übliche Ansammlung unrasierter, schlechtgelaunter Desperados, die mit Vorliebe mit Kautabak um sich spucken...

Hier greifen Euch die Banditen in regimentaler Ordnung an. Wendet Euch nach rechts und feuert ununterbrochen, um zu passieren. Kein Problem!

Achtet auf Eure Gegner in den Fenstern, oben auf der Treppe, zwischen den Bäumen und hinter Euch, wenn Ihr die Stufen hinaufklettert!



Dies ist der schwierigste Abschnitt des Spiels: Ihr müßt diese Treppe erklimmen, während Ihr von Banditen hinter Euch, über Euch und zu beiden Seiten von Euch angegriffen werdet! Bewegt Euch auf die Treppe zu, dreht Euch um und schießt auf die Gauner hinter Euch, rennt dann die Treppe hoch und schießt diagonal nach oben, am besten mit zwei Gewehren. Oben angekommen, solltet Ihr den niedrigen Kugeln von links ausweichen.

Wenn Ihr die Wölfe nicht auf der Stelle erledigt, zerreißen sie Euch. Cormano eignet sich für diese Situation am besten, denn er kann mit seinem Gewehr den meisten Schaden verursachen. In der Mauer befindet sich eine Stange Dynamit, feuert darauf, um zu passieren.

Nehmt die Banditen aus, die sich hinter den Statuen verbergen (Ihr könnt das Mädchen nicht treffen), springt dann aufs Dach, schießt diagonal hinunter und erledigt den Rest.



Langsam solltet Ihr mit den Vorgängen vertraut sein. Dieser letzte Abschnitt des Spiels ist viele schwerer zu meistern als der Rest (das hilft) und Ihr müßt schon sehr geschickt und wendig vorgehen, um allen Kugeln auszuweichen!

Wie schon in den ersten beiden Leveln, tragen die Banditen mit den lila Taschen Bonus-Power-Ups mit sich. Sie tauchen meistens auf den Dächern auf.

Drückt hier diagonal hoch, schießt auf die offenen Fenster, um die sich möglicherweise dort aufhaltenden Banditen zu erledigen. Ihr müßt außerdem nach hinten schießen, für den Fall, daß sie Euch in den Rücken stechen wollen.

## Level 4-2





An dieser Stelle könnt Ihr auf die Dächer springen, um das Bonus einzusammeln und den Kugeln unten auszuweichen, in allen Fenstern tauchen Banditen auf!

Ihr solltet Euch immer so lange wie möglich auf den Dächern aufhalten, hier allerdings müßt Ihr direkt in die Höhle des Löwen! Feuert weiterhin auf die Fenster.

Springt aufs Dach, um die Banditen zu überlisten, die einen Angriff von oben nicht erwarten.

## Rose



100,000 Dollar Belohnung für dieses Früchtchen hört sich nach einer ganzen Menge an, aber Rosie ist ja auch kein Schmusekätzchen... Ihr müßt ihn nicht nur einmal sondern z w e i m a l besiegen; er hat ein Stück Blei als Schutz...



Zuerstmal schmeißt Richard eine Stange TNT auf Euch, also nichts wie weggesprungen. Feuert jetzt mit Karacho auf die Banditen und die Veranda!



Wenn der Balkon zerstört ist, fängt Richard an, herumzuspringen und zu feuern. Bleibt in Bewegung!



Springt zwischen Boden und Balkon hin und her, um den Motz zu verwirren. Schießt oben entlang, nach unten und bleibt auf dem gegenüberliegenden Level von ihm.



Nachdem Ihr ihn einmal umgelegt habt, steht Rose wieder auf und Ihr müßt die ganze Prozedur noch einmal durchführen...befindet er sich oben, bleibt unten und feuert diagonal hoch und wechselt die Position, wenn er es tut.



Wählt hier den höheren Weg, um nicht zwischen den Statuen gefangen zu werden, hinter denen sich (wer wohl??) Banditen verbergen, die versuchen, auf Euch zu feuern.

Die Revolverhelden greifen oft von diesem verborgenen Platz aus an. Greift Euch diesen Kerl zuerst, wenn Ihr die Treppe hinuntersteigt, er stellt die größte Gefahr dar.



Die Dächer sind hier zu hoch, um bestiegen zu werden, aber Ihr werdet von links, rechts und natürlich den Fenstern aus angegriffen.

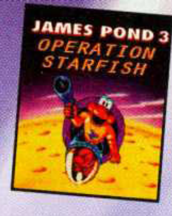
Aufgepaßt! Richard Rose ist der gefährlichste Wächter im gesamten Spiel - mit Abstand!! Nehmt die Ratschläge im Kasten (links) zur Hilfe.












# JAMES POND 2 CODENAME RoboCod

**Schmeißt Euren Agentenanzug über und auf geht's von Mission zu Mission mit James Pond 2 in dieser ausführlichen Anleitung. Neun Level voller Irrungen und Wirrungen in der Spielzeugfabrik werden mit hilfreichen Tips und Hinweisen erklärt.**

## Mission 1 Schaurige Sportarten



Geht von außerhalb der Fabrik durch die erste Tür, die Euch in die Sportmission geleitet. Geht, anstatt dem Pfeil nach rechts zu folgen, ein kurzes Stück nach links und Ihr findet einen Ausgangspfosten mit einem Goldstern, der Euch zu einem Extra-Energiebarren verhilft. So einfach ist das!

## Mission 2 Kriegerische Kuscheltiere



Geht nach rechts bis Ihr die Treppe erreicht, geht ungefähr zur Hälfte hinauf und streckt Euch, soweit Ihr könnt, um den Spielkartenvögeln auszuweichen. Ihr solltet Euch an einer Plattform halten. Sobald das getan ist, bewegt Euch nach rechts und laßt Euch auf eine Plattform fallen, greift Euch den Goldstern und bewegt Euch mit Hilfe der anderen Plattformen nach links zum äußersten Rand des Bildschirms. Reckt Euch hoch und klammert Euch an den beiden Teddy-Gesichtern fest, laßt Euch dann auf die obere Plattform fallen. Ihr müßt die flaumigen Bälle als Trittsteine benutzen, um die Reihe der Teddybären zu erreichen, an deren Seite grüne Würmer kriechen. Springt über sie und laßt Euch in die nächste Grube fallen. Vermeidet die Spielkartenvögel und die Würmer und haltet Euch links, wenn Ihr fallt. Ihr könnt den Ausgang in der unteren linken Ecke finden.

Wenn Ihr im nächsten Abschnitt auftaucht, rennt rechts soweit Ihr könnt und haltet Euch auf demselben Plattformlevel. Springt über alle Gruben, denn die Stacheln unten sind tödlich und achtet immer auf die Würmer. Wenn Ihr die Feuerkugelsäule erreicht, streckt Euch nach oben, sammelt den Goldstern zu Eurer Linken ein und geht nach rechts, laßt Euch auf den vorhergehenden Level fallen und bewegt Euch nach rechts zum Ausgangspfosten hin.

Der dritte Abschnitt dieser Mission sollte mit Vorsicht angegangen werden. Springt von Eurem Standpunkt aus oben auf die Plattformen, greift Euch den rosa Stern in der oberen rechten Ecke bei den Backsteinen. Laßt Euch herunterfallen, um den Kugeln auszuweichen und bleibt in Bewegung, damit sie Euch nicht doch noch erwischen. Unten angekommen, lauft etwas nach rechts und springt zu den kleinen Plattformen hoch, vermeidet gleichzeitig die Spielkartenvögel und sammelt verschiedene Gegenstände ein. Wenn Ihr oben angekommen seid, bewegt Euch nach rechts, auf einen weiteren Kugelabschnitt zu. Bewegt Euch im Zick-Zack nach links und rechts den Abschnitt hinunter und springt so, daß Ihr landet, nachdem die Kugeln gefeuert worden sind. Unten angekommen, bewegt Euch wieder hoch und dann nach rechts zum nächsten Kugelabschnitt. Laßt Euch fallen, um den Ausgang rechts von Euch zu finden.

Ihr taucht hier außerhalb der Fabrik auf. Geht rechts zur nächsten Tür, danach den Hügel hinauf und links zur nächsten Tür. Hier trefft Ihr auf den großen Teddybären, den Ihr ca. achtmal auf den Kopf klopfen müßt. Benutzt die beiden Plattformen für Euren Angriff und stellt Euch immer entweder links oder rechts hin, je nachdem, in welcher der drei Gegenden der Teddy landet. Springt nach einer Attacke immer auf die Plattform zurück und drückt den D-Knopf, um Eure Kraft zu verdoppeln. Das Ableben dieses Motzes bedeutet, daß Ihr die zweite Mission geschafft habt.

## Mission 3 Kriminelles Konfekt

Geht durch die nächste Tür, indem Ihr den Hügel links hinaufklettert und dann nach rechts. Sobald Ihr drinnen



seid, bewegt Euch soweit nach rechts wie Ihr könnt und springt über die dornigen Gruben, benutzt die beweglichen Plattformen für weitere Sprünge. Nach der zweiten Gruppe beweglicher Plattformen erreicht Ihr einen langen Abhang, unten befindet sich ein Ausgang. Benutzt diesen Ausgang nicht, sonst müßt Ihr wieder von vorne anfangen! Springt stattdessen auf die dreieckige Plattform über dem Ausgang, die Euch zu einem Tunnel führt. Geht soweit Ihr könnt nach links über einen kurvigen Pfad; wenn Ihr die Kreuzung erreicht, richtet Euch nach links und laßt Euch zum korrekten Ausgang herunterfallen.

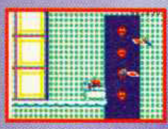
Im nächsten Abschnitt müßt Ihr Euch rechts und links am Screen hochbewegen und Cremewolken und -törtchen als Trittsteine benutzen! Sammelt immer alle Schirme ein, die Ihr auf dem Weg findet, denn sie sind hilfreich, wenn es darum geht, Euren eventuellen Fall zu lindern. Erreicht Ihr eine Plattform, die sich direkt über Eurem Kopf befindet, bewegt Euch nach links und springt auf das letzte Cremetörtchen zu, springt dann auf die Plattform mit dem schwarzen Lutscher, reckt Euch hoch und klammert Euch an einem weiteren Cremetörtchen fest. Bewegt Euch nach rechts und findet die Flügel auf einer unteren Plattform, sammelt sie ein, bevor Ihr nach rechts geht und drei Goldsterne entdeckt - sie laden Eure Energie wieder auf! Fliegt jetzt aufwärts, zuerst nach links, dann rechts, dann wieder links, wo Ihr dann Lücken durch die Barriere der



Plattformen findet. Fliegt vorsichtig, denn die Spielkartenvögel fliegen in Dreirgruppen umher...Am besten fliegt Ihr höher nach oben, um Euch sicher fühlen zu können. Bewegt Euch nach dem dritten Abschnitt immerzu nach rechts, benutzt die Süßigkeiten als Trittsteine und bewegt Euch nicht nach oben; der Ausgang wird nicht lange auf sich warten lassen. Vermeidet die Dornen, begebt Euch ans Ende des Zimmers. Geschafft!

## Mission 4
## Bedrohliche Spielzeuge

Auf geht's zur nächsten Tür. Beginnt die Mission indem Ihr auf den Zug springt und die rosa Sterne über Euch einsammelt.



Bewegt Euch weiter nach rechts und zerstört die Züge, indem Ihr dreimal auf sie schlagt. Einige sind recht einfach zu bespringen, während andere in Abständen geschlagen werden müssen. Ihr müßt ein paar Dornengruben überspringen, doch wenn Ihr Euch nur weiterhin nach rechts bewegt, erreicht Ihr den Ausgang ohne Schwierigkeiten. Bewegt Euch vorsichtig und dieser Abschnitt sollte kein Problem sein!

Im zweiten Abschnitt kommt es vor allem darauf an, mit dem fahrenden Zug mitzuhalten, auf dem Ihr Euch befindet, bleibt in Bewegung, denn wenn Ihr zwischen den Wagons festsitzt, sterbt Ihr, sobald Ihr vom Screen verschwindet. Vermeidet die Flugzeuge, indem Ihr über sie springt, sobald sie auf dem Screen erscheinen. Der Ausgang befindet sich auf dem Motor vorn am Zug.

Der nächste Abschnitt besteht aus mechanischem Spielzeug und Stahlträgerplattformen. Seid sehr




Dieses menschenfressende Auto ist kein leichter Gegner, besonders, wenn es anfängt, kleinere Versionen seiner selbst auszuspeien...

vorsichtig, denn einige Plattformen brechen zusammen und zerquetschen Euch sofort. Bleibt immer stehen, wenn die Stahlträger fallen, damit Ihr Eure Reise sicher fortsetzten könnt. Wenn Ihr bei den Stahlträgerpyramiden ankommt, geht über den Fußweg (zweiter von oben) und springt über die Plattform am Ende - versäumt Ihr es, zerquetscht sie Euch an der Decke. Bewegt Euch weiter nach rechts und geht den Fieslingen aus dem Weg, indem Ihr über sie springt. Berührt die schwarzen Lollies, die Euch Energie geben, wenn Ihr Euer Leben verliert. Die Stahlträger stürzen um, wenn Ihr Euch zu lange auf ihnen aufhaltet, also aufgepaßt! Bewegt Euch mit kleinen Sprüngen von Träger zu Träger, so daß sie sich nur etwas zur Decke hinbewegen. Habt Ihr den Ausgang erreicht, solltet Ihr den Bodenträger an der rechten Wand als Aufzug benutzen und mit



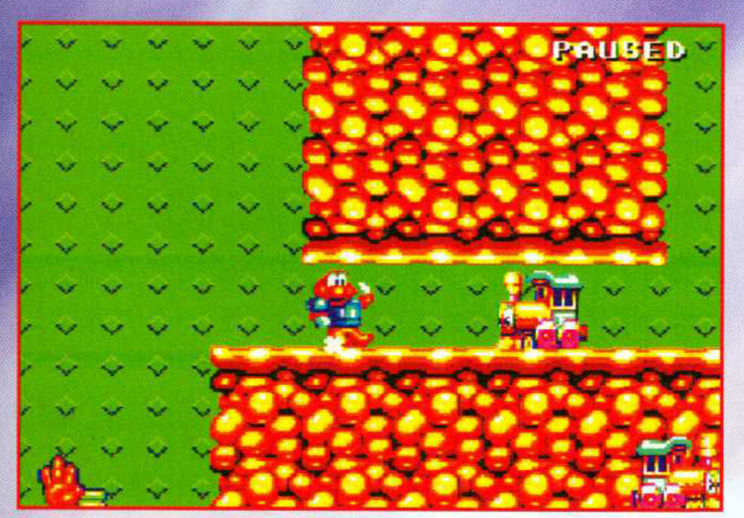

Verpaßt auf keinen Fall die beiden Seifenstücke links auf dem Screen, da sich dort ein Geheimzimmer befindet, in dem es von Sternen, die Euren Energielevel wiederbeleben, nur so wimmelt.




Leichtigkeit zum Ausgang springen können.

Bewegt Euch im vierten Abschnitt nach rechts, bis Ihr die Kreuzung erreicht. Benutzt den unteren Tunnel und bewegt Euch nach rechts zum Ende, wo Ihr einen Schalter bedient. Vergeßt nicht, die Pinguin-Bombe explodieren zu lassen, damit Ihr den Level verlassen könnt. Kehrt zu dem Punkt zurück, wo das Bodentor Euch den Eingang in den nach unten führenden Tunnel verwehrt hat, es ist jetzt passierbar. Laßt Euch herunterfallen und sammelt die beiden Goldsterne am Ende des Tunnels zur Linken ein. Streckt Euch jetzt wieder der Öffnung entgegen und geht zur Kreuzung zurück, wo Ihr dieses Mal den oberen Tunnel wählen solltet. Ihr findet den Ausgang nach drei oder vier Zügen.

Die nächste Fabriktür enthüllt ein großes Automobil, das Ihr schlagen müßt, um die Mission zu beenden; das Auto produziert außerdem kleinere Autos, die Ihr auch schlagen müßt: Nehmt Euch die kleinen Autos zuerst vor, springt danach aufs große und schlagt es ca. achtmal. Beeilt Euch damit, da es von Zeit zu Zeit mehr kleine Autos produziert. Habt Ihr diesen Wächter geschlagen, ist die Mission vollbracht.



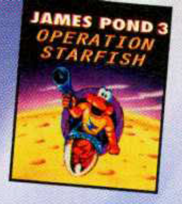

In diesem komplizierten Level der mechanischen Spielzeuge, müßt Ihr einfach Euer Bestes versuchen. Wenn Ihr Euren Weg durch den kleinen Tunnel sucht, blockiert der Zug denselben und Ihr könnt ihn nur passieren, indem Ihr dreimal auf ihn springt.












## Mission 5 Achtung Badezeit!



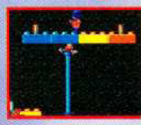
Der erste Abschnitt ist einfach, wenn Ihr oben auf dem Screen bleibt und nach Fallen Ausschau haltet. Folgt den Blasen, die oben am Screen entlangschweben und bewegt Euch schnell weiter, bis Ihr den Ausgang erreicht habt. Ihr braucht Euch nur nach rechts zu bewegen und Hindernisse gibt's auch nicht viele.

Bleibt im nächsten Abschnitt im Badezimmer und bewegt Euch am Boden entlang, bis Ihr die beiden blauen Seifenstücke erreicht. Geht durch die Seifen und Ihr betretet einen Bonusraum mit Goldsternen. Nachdem Ihr das Zimmer verlassen habt, bewegt Euch am Boden entlang, bis Ihr zu einer großen Badewanne kommt. Sobald Ihr auf die Wanne springt, fallt Ihr hinein und verlaßt den Level.

Im dritten Abschnitt gilt es, den beweglichen Seifenstücken auszuweichen. Um am Anfang nicht zerstampft zu werden, springt mit großen Sprüngen nach rechts, über zwei Seifenstücke auf einmal! Sobald Ihr die beiden Enten mit den zwei Seifenstücken zwischen ihnen erreicht, rennt schnell hinunter: Ein Teil des Bodens erhebt sich, um Euch gegen die Seife zu zerquetschen. Geht weiterhin mit Hilfe einer beweglichen Plattform den Abschnitt entlang und sammelt Sterne ein. Schießlich werdet Ihr zu einer Reihe von hügeligen Plattformen kommen. Laßt Euch so tief wie möglich fallen und benutzt die bewegliche Seifenplattform, um über die Dornen hinweg zum Ausgang zu gelangen.

Der letzte Abschnitt hat, genau wie der Zuglevel, einen beweglichen Hintergrund und Ihr müßt immer in Bewegung bleiben, um nicht in eine Falle gelockt zu werden. Behaltet eine klare Sicht, damit Ihr sehen könnt, wo Ihr nach den hohen Sprüngen landet. Der Ausgang befindet sich – wo sonst – am Ende des Abschnitts.

## Mision 6 Bösartige Brettspiele



Wenn Ihr den Abschnitt betretet, der mit Schachfiguren dekoriert ist, solltet Ihr Euren Weg über den Zick-Zack-Tunnel machen, während Ihr über die Nudelholzstücke springt. Geht vorsichtig weiter und bereitet Euch darauf vor, Eure Sprünge zu zeitlich zu planen. Oben angekommen, streckt Euch zur Leitung hoch und klammert Euch fest. An der linken Seite dieser Leitung befindet sich ein verzweigter Tunnel, den man vom Boden aus nicht erreichen kann. Klammert Euch an der Decke fest und laßt Euch diagonal auf dem verzweigten Tunnel fallen. Geht während dieses Manövers dem Spielkartenvogel aus dem Weg! Es wird einige Zeit dauern, bis Ihr diese Prozedur geschafft habt, aber mit etwas Geduld und Übung solltet Ihr den korrekten Winkel finden! Habt Ihr den linken Tunnel erreicht, folgt ihm abwärts und streckt Euch bei der Öffnung, bis Ihr die Stelle erreicht, wo grüne Würmer herumkriechen. Von hier aus ist der Weg bis zum Ausgang des Abschnitts einfach.

Dieser Motz hat's in sich! Macht Euch das Leben leichter und benutzt die Leiter auf der rechten Seite, stellt Euch auf die oberste Sprosse und schlagt ihm jedesmal auf den Kopf, wenn er den höchsten Level erreicht.

Im nächsten Abschnitt wimmelt es nur so von Bösewichtern! Über die auf- und niederspringenden Monster könnt Ihr leicht hüpfen, wenn sie ihre tiefste Position erreicht haben. Verschwendet nicht zuviel Zeit damit, sie alle umzubringen, denn Ihr könnt Euch einigermaßen schnell durch diesen Level bewegen, wenn Ihr vorsichtig seid! Wenn Ihr den schwarzen Lollie erreicht, solltet Ihr Euch vorsehen, daß Ihr die Gegenstände, die um ihn herum plaziert sind, nicht berührt – sie sind tödlich...Springt über sie und geht weiter, bis Ihr zu einem goldenen "Stand-on"-Schalter kommt, auf den Ihr Euch aber n i c h t stellen solltet, weil, wenn Ihr es tut, Euch eine Plattform auf den Kopf fällt! Springt stattdessen über ihn und geht rechts weiter, bis Ihr das Ausgangsschild leuchten seht. An dieser Stelle könnt Ihr drei Sterne in einem Geheimraum hinter dem Ausgang finden. Springt über ihn und verschwindet vom Screen nach rechts, benutzt den Ausgang, sobald Ihr die Sterne eingesammelt habt.

Im letzten Abschnitt müßt Ihr es gegen einen auf einem Stuhl sitzenden Motz aufnehmen, den Ihr drei- bis viermal eins auf den Kopf geben müßt und das tut Ihr am besten, indem Ihr die Leiter hinaufklettert und Euch von dort aus mit dem recht simplen Bewegungsmuster Eures Gegners vertraut macht. Wenn er gegen den oberen Teil der Leiter von links nach rechts gleitet, gebt ihm eins auf den Kopf, wenn er sich an der höchsten Stelle befindet – jedesmal im gleichen Abstand. Wenn Ihr Euch rechts haltet, seid Ihr auf der Leiter sicher. Denkt daran, Euch wenn möglich immer auf der obersten Sprosse aufzuhalten. Gebt dem Motz eins auf die Mütze und auf geht's in den nächsten Level!

## Mission 7 Schauderndes Schloß



Der erste Abschnitt besteht aus Legosteinen und Ihr findet den ersten Pinguin, indem Ihr von der Plattform bei der Cola-Dose über zwei Lego-Säulen in eine kleine Umzäunung springt. Streckt Euch jetzt zum oberen Teil des Screens und klammert Euch an der Decke fest; bewegt Euch nach rechts und laßt Euch auf eine höhere Plattform fallen und geht dann weiter nach rechts, sammelt den Goldstern ein und springt so weit nach rechts wie möglich: Die nächste Pinguin-Bombe befindet sich hier an der Ecke und Ihr müßt sie entschärfen...Laßt Euch nach unten fallen, geht nach rechts und findet die dritte Pinguin-Bombe, streckt Euch zur Plattform hoch und seht Euch nach dem Soldaten oben um. Rechts befindet sich ein Abhang, den Ihr mit Vorsicht heruntergehen solltet, denn wenn Ihr zu schnell vorgeht, landet Ihr auf den Dornen! Unten angekommen, springt nach rechts auf die Säule und streckt Euch zur Ausgangsplattform hoch. Springt über den Ausgang, geht zur dahinterliegenden Plattform und laßt Euch herunterfallen, um den zweiten Ausgang zu finden. Ihr betretet nun einen Bonusraum mit zwei Goldsternen, die Eure Energie wieder aufladen und einem Spielflugzeug, in dem Ihr fliegen könnt.

Wenn es Euch gelungen ist, das Spielflugzeug einzusammeln, wird der große Baumstamm im nächsten Abschnitt einfach zu vermeiden sein: Fliegt immer links auf die linke Seite des Baums und dann von der oberen linken Ecke des Screens oben am Screen entlang nach rechts. Wenn Ihr ganz rechts angekommen seid, laßt Euch zum Ausgang herunterfallen.

Tut dasselbe im nächsten Abschnitt. Folgt dem Screen links, oben entlang und rechts herunter zum Ausgang.

Im Schloßabschnitt wird das Flugzeug Euch eine Menge Zeit sparen, denn Ihr braucht das Gerüst nicht zu besteigen: Fliegt einfach auf der linken Seite des Screens aufwärts und Ihr werdet den nächsten Ausgang auf der obersten Wolke finden.

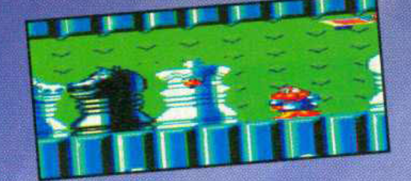
Um die Schloßmission zu beenden, fliegt oben am Screen über den Wolken entlang und laßt Euch ganz rechts zum Ausgang fallen.

## Mission 8 Aggressive Ameisen

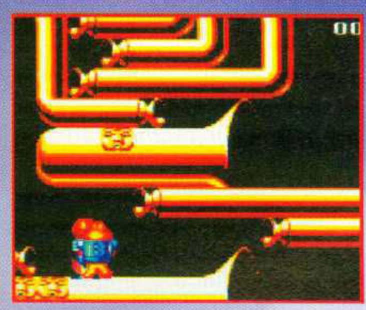


Der erste Teil besteht aus angreifenden Bleistiften und hüpfenden Monstern. Sammelt die Goldsterne zwischen den Schreibmaschinen ein und springt über die Dornengruben. Dieser Teil ist recht einfach: Der Ausgang läßt nicht lange auf sich warten und die Pinguine können unterwegs eingesammelt werden.

Im nächsten Zimmer wird's melodiös: Klaviere und andere Musikinstrumente finden sich hier. Nehmt den direkten Weg und ignoriert bewegliche Plattformen und unseriöse Pfeile. Bewegt Euch nach rechts und wenn der Klavierboden





sich senkt, bleibt vor allem immer in Bewegung: Ein Teil des Klaviers erhebt sich! Wenn Ihr die größten Dornengebiete übersprungen habt, begebt Euch zur höchsten Stelle der Leitungen. Erreicht Ihr die Gitarren, springt auf die blauen Plektrums, da Ihr auf den Gitarren nicht landen könnt. Das gelbe Plektrum transportiert Euch auf einen höheren Level und der Ausgang befindet sich ganz rechts. Rennt ohne Unterbrechnung auf ihn zu, da ein Teil des Klaviers sich aufrichtet und versucht, Euch gegen die Decke zu quetschen.

Ihr betretet jetzt den Leitungslabyrinth, von Anfang an bemerkt Ihr den Ausgang zu Eurer Linken, den Ihr aber nicht erreichen könnt. Direkt darüber befindet sich ein Öffnung, die einen Geheimraum freilegt: Streckt Euch rechts hoch und betretet ihn, um ein paar Extra-Sterne einzusammeln. Geht zum Anfang zurück und bewegt Euch weiter nach rechts, so daß Ihr Euch hochstrecken und weiterhin nach rechts gehen könnt: Ihr findet wieder Gitarren-Plektrums. Erreicht Ihr das gelbe Plektrum, seht Ihr, das sich ein blaues direkt darüber befindet, auf dem Ihr landen solltet, um Euch dann nach links zu den Leitungen auf einem höheren Level zu bewegen. Wenn das blaue Plektrum zu Ende ist, könnt Ihr den höchsten Leitungskanal am oberen Screen entlang betreten, bewegt Euch nach links zur oberen linken Ecke und laßt Euch hinunter zum Ausgang fallen.

Ihr befindet Euch wiederum außerhalb der Fabrik. Bewegt Euch zur Tür, die über Eurem momentanen Standpunkt gelegen ist und nehmt Euch die Dame vor. Benutzt zur Sicherheit die Plattformen, nähert Euch ihr und gebt ihr vier bis 5 Schläge auf den Kopf: Die Mission ist beendet!

## Mission 9
## Irrer Zirkus



Ihr befindet Euch wiedermal außerhalb der Fabrik und könnt keine Türen mehr sehen. Ihr müßt Euch wieder ganz nach unten fallenlassen, dann nach rechts gehen, um die mit einem Vorhängeschloß ausgestattete neunte Tür: Betretet sie und der Zirkusspaß beginnt!

Bewegt Euch an den Zirkushütten vorbei und seht Euch nach den Goldsternen oben um. Passiert den großen Bonus-Block – er enthält keine Bonusse! Der Ausgang ist leicht ausfindig zu machen, aber habt ein Auge auf die beiden Clowns, die sich beim Ausgang herumtreiben.

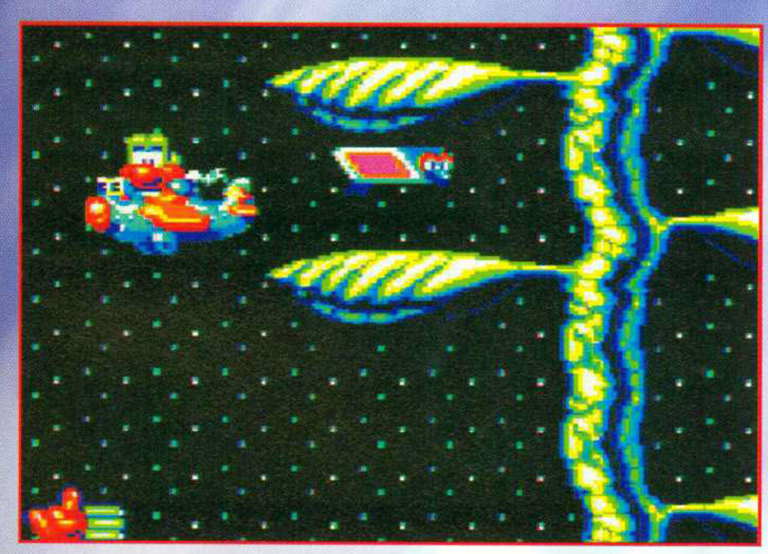
Die Zeit ist gekommen, sich der großen Kanone zu stellen: Geht hinein, drückt den Sprung-Knopf und fliegt an einer ganzen Menge Goodies vorbei, zum Ausgang. Ihr könnt Eure Position leicht verändern, indem Ihr aufwärts und rechts von der Feuerlinie fliegt. Fliegt schnell zur Ausgangsplattform und Ihr habt's geschafft.

Im nächsten Abschnitt müßt Ihr vier Pinguin-Bomben entschärfen. Betretet das Zelt, wo Ihr ein Spielflugzeug einsammeln könnt, fliegt in die Mitte eines großen Raums, um die vier Pinguine ausfindig zu machen, an jeder Seite zwei! Bewegt Euch jetzt wieder zurück, dann nach rechts und danach runter durch die kuscheligen Wolken zum Ausgang.

Wieder außerhalb der Fabrik findet Ihr einen Schalter, auf den Ihr Euch stellen könnt, was wiederum eine Plattform bewirkt, sich aufzurichten und unter sich eine Lücke freizugeben. Springt von der Plattform herunter, bevor sie Euch zu hoch transportiert, geht durch die Lücke, um weitere Goldsterne ausfindig zu machen. Sobald Ihr diese eingesammelt habt, bewegt Euch nach rechts und dann hoch, um eine weitere mit einem Vorhängeschloß versehene Tür ausfindig zu machen

Im letzten Zimmer müßt Ihr den Riesenschneemann töten, indem Ihr ihm 5 oder 6 Schläge auf den Kopf gebt: Begebt Euch auf die Plattform über ihm und benutzt den kleineren Schneemann als Trittstein. Wartet, bis der Schneemann sich am anderen Ende der Plattform befindet, bevor Ihr springt. Landet auf seinem Kopf in der Mitte und begebt Euch dann zum anderen Ende des Plattform. Tötet den Motz und der Weihnachtsmann erscheint auf seinem Schlittten und transportiert Euch zu den Game Over-Screens.



Wenn Ihr Glück habt, findet Ihr ein Spielflugzeug und diese Abschnitte sind wirklich ein Kinderspiel. Die enorme Bohnenstange muß gar nicht beklettert und die meisten Feinde können vermieden werden!








## A: Garage



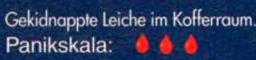
Killer! Achtet auf die Raketen.
Panikskala: ●



Kontrolliert eine Weile diese Säge.
Panikskala: ●●



Mit Säge abgetrennte Hand.
Panikskala: ●●●



Gekidnappte Leiche im Kofferraum.
Panikskala: ●●●



Der Rasenmäher verwandelt sich in ein Monster.
Panikskala: ●●●



Die gestapelten Töpfe verkleckern Farbe und verschwinden dann.
Panikskala: ●●●



Die Heizungsröhren platzen und stoßen heißen Dampf aus.
Panikskala: ●●



Leitet die auftauchende Ratte, ihre Familie wird folgen.
Panikskala: ●●●



Ein enormer Geysier schießt von der Waschmaschine in die Garage.
Panikskala: ●●

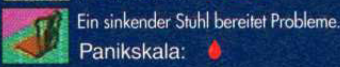


## B: Eßzimmer





Diese Statue schießt Pfeile um sich.
Panikskala: ●●●



Ein sinkender Stuhl bereitet Probleme.
Panikskala: ●

Ein grüner Teufel erscheint in der Uhr.
Panikskala: ●



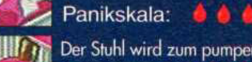
Die Blumen explodieren vor Euch.
Panikskala: ●



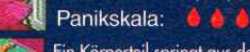
Ein Bettlaken wird zum Gespenst.
Panikskala: ●

Kontrolliert diesen Schauerling.
Panikskala: ●●●

Stört dieses ruhende Gespenst nicht.
Panikskala: ●●●



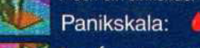
Der Stuhl wird zum pumpende Herzen.
Panikskala: ●●●



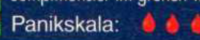
Ein Körperteil springt aus demTopf.
Panikskala: ●●



Noch ein sinkender Stuhl...
Panikskala: ●



Sumpfmonster im grünen Teppich!
Panikskala: ●●●



## C: Halle 1





Giftbienen attackieren von dieser Tropenpflanze aus. Schauerlich!
Panikskala: ●●



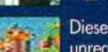
Ein großer schwarzer Vogel taucht aus diesem Hutständer auf.
Panikskala: ●●



Bei diesem Bild hält sich die Panik noch in Grenzen.
Panikskala: ●



Die Verzierun auf der Tür verwandelt sich in eine Python.
Panikskala: ●●



Diese Kerzen beginnen, unregelmäßig zu funkeln.
Panikskala: ●



Klickt auf diesem Eingang und eine ekliger Spinne taucht auf.
Panikskala: ●

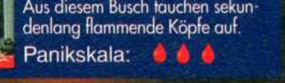


Kochendheißer Dampf schießt aus dieser Ritterrüstung.
Panikskala: ●●





Aus diesem Busch tauchen sekundenlang flammende Köpfe auf.
Panikskala: ●●●






Level 1 ist recht einfach, aber Ihr eignet Euch Eure Taktik besser schnell an, denn der Schwierigkeitsgrad in Haunting steigt geschwind!

## D: Badezimmer 1

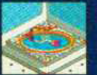


Furchtbar! Nähert Euch dieser Lampe und sie streckt sich...
Panikskala: ●



Aktiviert diesen Spiegel und er spritzt Blut in die Gegend.
Panikskala: ●●





Ein Fischskelett erscheint im Jacuzzi.
Panikskala: ●●





Unschuldige Handtücher verwandeln sich in Gespenster...
Panikskala: ●●



Ein Alien erscheint in der Steckdose.
Panikskala: ●●●



Unheimliche Waage. Dieses Gerät hat Augen und bewegt sich.
Panikskala: ●



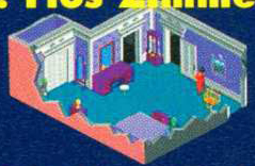
Dieses Klo wird von einem Hundertonnengewicht zerquetscht.
Panikskala: ●●





Eine wunderschöne Bergszene, d.h. bis die Lawine kommt...
Panikskala: ●

## E: Flos Zimmer





Der Tod in Person erscheint in der Tür.
Panikskala: ●●●

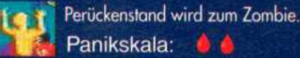
Aliens erscheinen im Spielgel.
Panikskala: ●●●



Diese Kiste füllt sich mit Blut.
Panikskala: ●●●



In dieser Kommode lauert ein Leopard..
Panikskala: ●●●

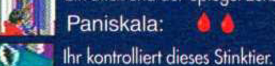


Das arme Geschöpf wird geröstet!
Panikskala: ●●●



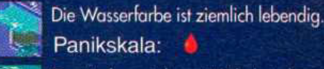
Perückenstand wird zum Zombie.
Panikskala: ●●

Gespenstige Fußstapfen..
Panikskala: ●



Ein Blick und der Spiegel zerbricht.
Paniskala: ●●

Ihr kontrolliert dieses Stinktier.
Panikskala: ●●



Die Wasserfarbe ist ziemlich lebendig.
Panikskala: ●

Der Hocker wird zum Wirbelwind.
Panikskala: ●●

# HAUNTING

MEGA DRIVE

**Versetzt die Familie Sardini mit verstümmelten Leichen, nervenzermürbenden Schreien und Erscheinungen aus fremden Welten in Angst und Schrecken! Ihr seid Polterguy und Eure Mission ist es, die Bewohner aus ihren vier Villen zu vertreiben. SegaPro bringt Euch auf dieser und den nächsten 7 Seiten eine ausführliche Beschreibung jedes Gegenstandes; die Panikskala zeigt Euch, welche Kombination von Objekten am wirkungsvollsten ist.**
**Gute Jagd!**







## F: Vinnys Zimmer



Eine Blutlache im Agatha Christie-Stil.
Panikskala: ●●

Die Glasscheiben zerbrechen vor Euren Augen.
Panikskala: ●●

Dieser kleine goldene Stand geht plötzlich in Flammen auf.
Panikskala: ●



Ein riesiges Gespenst taucht aus dem Computerbildschirm auf.
Panikskala: ●

Computerwortspiel: Diese Maus wird zur Ratte!
Panikskala: ●●

Eine von Vinnys Schubladen füllt sich mit Wasser und Fischen.
Panikskala: ●●

Vinnys Hocker verwandelt sich in einen blitzenden Wirbelwind.
Panikskala: ●●



Ein Skelett erscheint im Schrank und erschreckt Vinny.
Panikskala: ●●●

## G: Küche



Der Tisch schwimmt in Blut.
Panikskala: ●●●

Eine Katze taut auf und hat ab.
Panikskala: ●●●

Das unglaubliche Kastenmonster.
Panikskala: ●●

Messer sausen durch die Küche.
Panikskala: ●●●

Ein Dampfgespenst aus dem Ofen.
Panikskala: ●●



Abgetrenner Kopf auf dem Fleischbord.
Panikskala: ●●●

Teuflische Putzfrau auf Raubzug!
Panikskala: ●●●

Feuerbälle fliegen aus dem Ofen.
Panikskala: ●●

Schlange attackiert aus dem Becken.
Panikskala: ●

Kontrolliert das Raumschiff.
Panikskala: ●●●

Paßt auf, Arachniphobisten!
Panikskala: ●●

Säure fließt hier auf den Boden.
Panikskala: ●●

## H: Fernsehzimmer



Aliens erschrecken Euch zu Tode.
Panikskala: ●●●

Blut tröpfelt aus dem Teppich.
Panikskala: ●●

Clown versteckt sich in der Kommode.
Panikskala: ●●●

Der alte Augapfeltrick.
Panikskala: ●●



Kontrolliert den Stuhl, schwingt im
Panikskala: ●●

Der Boden verwandelt sich in einen Lavafluß
Panikskala: ●●●

Ein Riesenhai erscheint in dem winzigen Aquarium.
Panikskala: ●●●

Das bequeme Sofa verwandelt sich in ein Dornenmeer.
Panikskala: ●●●

Die Kämpfer schlagen aus dem Fernseher heraus.
Panikskala: ●

Lecker! Der Sessel verwandelt sich eine Riesenzunge!
Panikskala: ●●

## I: Arbeitszimmer

Ein Kadaver hängt an der Tür.
Panikskala: ●●●

Das Sofa verschluckt Euch!
Panikskala: ●●●

Explodieremde Lampe an der Wand.
Panikskala: ●

Ein Auge erscheint in der Uhr.
Panikskala: ●

Der Busch verwandelt sich in einen riesigen grünen Dämonen.
Panikskala: ●●

Der Kopf Eurer Großmutter wirbelt herum, wie im "Exorzisten"...
Panikskala: ●●

Dieser Topf feuert grüne Tropfen in die Luft.
Panikskala: ●

Der Stuhl verwandelt sich in riesige Kanonenplattformen.
Panikskala: ●●

Dieses Buch hat wirklich Biß!
Panikskala: ●

Wuff! Aus diesem Stuhl taucht urplötzlich ein Hundekopf auf.
Panikskala: ●●

## J: Flur 2

Eine Krähe taucht hier auf.
Panikskala: ●●

Ohje! Eine Bombe im Schrank!
Panikskala: ●

Knochen, Knochen, staubige Knochen..
Panikskala: ●●

Eine Kerze verursacht dieses Feuerwerk
Panikskala: ●

Der obere Teil der Tür verwandelt sich in einen Wasserspeier
Panikskala: ●●●



Noch ein Lakengespenst...
Panikskala: ●



Die Wand bricht auf und ein schauerliches Monster erscheint.
Panikskala: ●●●



Dieser Eingang enthält ein schwingendes blutiges Pendel.
Panikskala: ●●

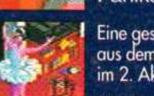


Jede Kerze fängt wie wild an, zu funkeln und explodiert dann.
Panikskala: ●

## K: Mimmis Zimmer



Dieses Seil beginnt, sich schlangenartig zu bewegen.
Panikskala: ●



Eine gespenstige Tänzerin kommt aus dem Schmuckkasten und wird im 2. Akt erstochen.
Panikskala: ●●



Ein lila Ungeheuer öffnet den oberen Teil der Tür und winkt.
Panikskala: ●●●

Das Fußende des Bettes verwandelt sich plötzlich in ein geschwollenes Gesicht.
Panikskala: ●●●

Tod durch Stereo! Das Midi-System verwandelt sich in einen Wächter.
Panikskala: ●●

Wenn Ihr auf diesen Läufer klickt, rollt er sich auf und legt eine geheimnisvolle Kreatur frei.
Panikskala: ●●

## L: Tonys Zimmer

Hebt das teleskop auf und werft es durchs Zimmer.
Panikskala: ●●

Ein blutiger Arm erscheint im Schrank, bevor er abgetrennt wird.
Panikskala: ●●

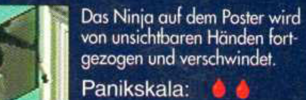
Das Fußende des Bettes verwandelt sich in ein schwelendes Monster.
Panikskala: ●●●



Hier könnt Ihr gerade noch ein kleines Raumschiff ausmachen, das die Erde umkreist.
Panikskala: ●



Der Gitarrenhals verwandelt sich in eine feuerspeiende Schlange.
Panikskala: ●●



Das Ninja auf dem Poster wird von unsichtbaren Händen fortgezogen und verschwindet.
Panikskala: ●●

Der Totenkopf erscheint aus dem Schrank und fliegt im Zimmer umher.
Panikskala: ●●●



## M: Badezimmer 2



Das Bad stinkt nach Blut und Leichen.
Panikskala: ●●●



Sobald Ihr Euch nähert, zerfällt das Becken in seine Einzelteile.
Panikskala: ●●



Dieser Spiegel knallt Euch eine, wenn Ihr herankommt.
Panikskala: ●●



Sehr ulkig: Ein grüner Kopf erscheint im Klo...
Panikskala: ●●

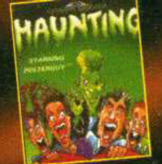
### Schlüssel zur Panik

ZERSTÖRT MIT HILFE DIESER ANLEITUNG JEDES BELIEBIGE FAMILIENMITGLIED! AM BESTEN REIHT IHR MEHRERE ANEINANDER!

● Sehr zahm, kein Grund zur... Panik.

●● Das sieht schon schlimmer aus.

●●● Blut in Mengen, einfach schauerlich!






## A: Küche



Bluttropfender Tisch.
Panikskala: ●●

Schlange kommt aus dem Becken.
Panikskala: ●●

Fortsetzung zu 2001..
Panikskala: ●●

Augen glubschen aus dem Ofen..
Panikskala: ●●●

Staubsauer wird verschluckt.
Panikskala: ●

Die Küche wird zur Leichenhalle.
Panikskala: ●●●

Kontrolliert die Feuerkugeln im Braten.
Panikskala: ●●

Bewegt den Nebel in der Küche umher.
Panikskala: ●●

Schneemann erscheint im Kühlschrank.
Panikskala: ●●●

Das Papiertütenmonster tritt auf.
Panikskala: ●

Riesenratte attackiert Mädchen.
Panikskala: ●●●

## B: Vinnys Zimmer

Schickt diesen Vogel in den Feuertod.
Panikskala: ●●●

Lampe springt hoch und runter.
Panikskala: ●

Druckpapier wird zum Gespenst.
Panikskala: ●●

Riesenratte springt aus Computer.
Panikskala: ●●



Der Stuhl verwandelt sich wieder in einen Wirbelwind.
Panikskala: ●●

Aus Vinnys Schublade fliegen aggressive Fledermäuse.
Panikskala: ●●●

Vinnys Globus explodiert, das Ende der Welt ist nah'.
Panikskala: ●●

Kontrolliert diesen Schaukelstuhl und laßt ihn im Zimmer herumfliegen.
Panikskala: ●●

Dieser Baum fängt an zu funkeln.
Panikskala: ●

Aktiviert die Mülltonne: Eine Kralle erscheint.
Panikskala: ●●

## C: Wohnzimmer

Ein blutiger Kadaver hängt an der Tür.
Panikskala: ●●●

Zerbrochenes Fensterglass.
Panikskala: ●

Die Kanonensessel ballern - nicht.
Panikskala: ●●

Bezahntes Buch.
Panikskala: ●

Diese Lampe explodiert wie wild.
Panikskala: ●

Ein Auge wächst aus dieser Uhr.
Panikskala: ●●

Flammen treffen auf den Teppich.
Panikskala: ●●



Ein Kopf erscheint und schmilzt.
Panikskala: ●●●

Das Bild häutet sich und kichert.
Panikskala: ●●●

Eine mysteriöse Figur im Boden.
Panikskala: ●●

Noch ein stacheliges Sofa...
Panikskala: ●●●

Marmor wird zur Schwarzen Witwe.
Panikskala: ●●●

## Villa 2



Versucht, mehr als drei Gegenstände auf einmal zu besitzen, damit die Sardinis das Zimmer in der Mitte nicht verlassen könen. Verfolgt sie durch alle Räume, bis zu demjenigen mit der Tür kommen, die sich öffnen wird, bevor sie fliehen..

## D: Mimmis Zimmer



Stereo verwandelt sich in Roboter.
Panikskala: ●●

Monster öffnet oberen Teil der Tür.
Panikskala: ●●●

Schlimme Dinge passieren da unten.
Panikskala: ●●

Toter Mann fällt durch die Tür.
Panikskala: ●●●



Aus dem Fußende steigt ein Monstergesicht.
Panikskala: ●●●

Die Ballerina im Schmuckkasten wird erstochen.
Panikskala: ●●

Die Bettpfosten verwandeln sich in stachelige Keulen.
Panikskala: ●●

Der vieläugige Alien attackiert aus dem Kleiderkorb.
Panikskala: ●●●

Plötzlich erscheint das Bergbild aus dem Nichts.
Panikskala: ●

## E: Flur 1



In dieser Pflanze verbergen sich tödliche Bienen.
Panikskala: ●●●

Dieser Clown erschrickt jedermann zu Tode.
Panikskala: ●●●

Drakula hängt im Schrank, wenn Ihr ihn öffnet.
Panikskala: ●●



Auf diesem Hutstand bricht ein Feuer aus.
Panikskala: ●●

Der obere Teil der Tür verwandelt sich in ein spuckendes Monster.
Panikskala: ●●●

Der Tod schwingt hier seine Sichel durch die Luft.
Panikskala: ●●●

Dieses Bildchen läßt Euch bestimmt in Euren Socken erzittern...
Panikskala: ●

Richtig, dies ist der alte Kerzentrick.
Panikskala: ●

## F: Badezimmer 1



Eine Mumie plumpst kreischend in die Wanne und füllt sie mit Blut.
Panikskala: ●●●

Ich fürchte mich so...Der Lampenhalter streckt sich vor Euren Augen.
Panikskala: ●



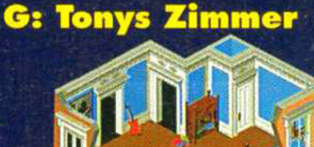
Das Handtuch tanzt als Gespenst durch die Gegend...
Panikskala: ●

Zeit, dieses Alien im Becken loszuwerden.
Panikskala: ●●

Wenn Ihr zulange in diesen Spiegel starrt, erscheint ein Skelett und kichert irre.
Panikskala: ●●●

"Eine Pulle Domestos gefällig?"
Panikskala: ●●

## G: Tonys Zimmer





Ungeheuer erscheint im Loch.
Panikskala: ●●●

Feuerspeiende Schlangengitarre.
Panikskala: ●●

Kommode zerkaut die Ratte.
Panikskala: ●●●



Hier versucht das Bett, einen Pfeil auf Euch zu feuern.
Panikskala: ●●

Aus der Schranktür leuchten Euch tausend Augen entgegen.
Panikskala: ●●●

Nehmt hier Kontrolle über den Hubschrauber.
Panikskala: ●●

Das Ninja springt aus dem Poster und sticht mit einem Schwert umher.
Panikskala: ●●●

Dieses Teleskop feuert Kanonenkugeln.
Panikskala: ●●

Warum rast dieser Kleiderhaufen im Raum umher?
Panikskala ●

## H: Fernsehzimmer



Dieser Clown ist fürchterbar.
Panikskala:



Aliens erscheinen in der Tür.
Panikskala:



Arm wird in Schwingtür abgetrennt.
Panikskala:

Das Sofa geht ganz einfach in die Luft!
Panikskala:



Nach dem Herumschwimmen, explodiert der Gdfisch in der Luft.
Panikskala:



Der Klassiker: Schukelstuhl. Kontrolliert ihn!
Panikskala



Dieser Stuhl beginnt, wie ein Herz zu pulsieren.
Panikskala:



Wem gefällt der Elchkopf?
Panikskala:



In diesem Sesselüberzg versteckt sich eine Kreatur.
Panikskala:



Bedrohliche Zähe erscheinen im Boden.
Panikskala:

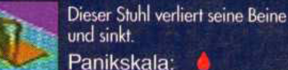
## I: Eßzimmer



Diese Rüstung beginnt zu bluten, wenn Ihr sie kontrolliert!
Panikskala:

Ein unschuldig anmutender Glaskasten füllt sich mit Blut!
Panikskala:

Dieser Schild wird zum Teufelskopf.
Panikskala:



Dieser Stuhl verliert seine Beine und sinkt.
Panikskala:



Diese Schüssel öffnet sich und eine Schlange/Finger erscheint.
Panikskala:



Der obere Teil der Tür verwandelt sich eine Python.
Panikskala:



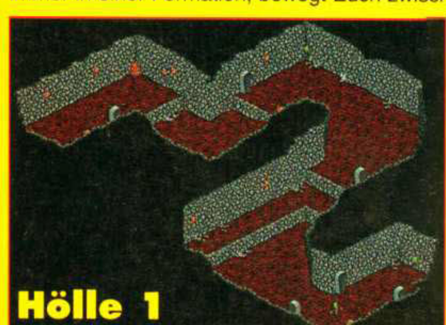
Dieser Topf verwandelt sich in eine feuerspeiende Schlange.
Panikskala:



Die Blumen verwelken vor Euren Augen.
Panikskala:

## EINMAL HÖLLE UND ZURÜCK

Polterguy kehrt zur Hölle zurück. Seine Mission besteht darin, alle grünen Kleckse einzusammeln. Die roten Kleckse stellen G.s Spezialfähigkeiten wie z.B. "Boo Doo" oder "Besitz" dar. Die Karten ind im Großen und Ganzen dieselben, nur werden sie wegen der zunemenden Anzahl der Hände, die aus dem Wänden kommen, den Fleermäusen und der Spaltenkreatur, die Euch einsaugt, zunehmend schwiriger. Ihr müßt Euch nur von den Wänden fernhalten, Euch schnell bewegen und von den Löchern wegspringen, wenn sie erscheinen. Die Fldermäuse bleiben immer in einer Formation, bewegt Euch zwischen ihen hindurch, denn sie kosten Euch eine Menge Energie. Vergeßt nicht, das Ihr in der Hölle nur eine Chance habt, also versucht, so schnell wie möglich zu den Sardinis zurückzukommen. Euer Energielevel wird durch das Gesicht links angezeigt. Macht Gebrauch vom Sprung-Knopf und nehmt Euch immer vor den Händen in acht!



Hölle 1

## AUF EINEN BLICK

**NAME:** Haunting
**SPIELZEIT:** 4 Tage
**HÖCHSTES SCORE:** n/a
**LEVEL:** 4
**HERAUSFORDERUNG:** schwer

## J: Garage



Blut erscheint auf dem Boden.
Panikskala:



Da wird jemand im Becken zerhackt...
Panikskala:



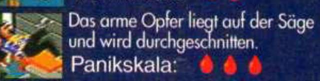
Das Auto ist voller Körperteile.
Panikskala:



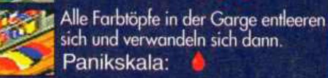
Der Bohrer spielt verrückt!
Panikskala:



Das Vorderrad verwandelt sich in ein UFO und ballert in die Gegend.
Panikskala:

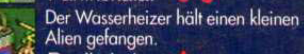


Das arme Opfer liegt auf der Säge und wird durchgeschnitten.
Panikskala:

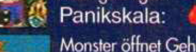


Alle Farbtöpfe in der Garge entleeren sich und verwandeln sich dann.
Panikskala:

Schleim schleimt sich aus der Tonne und bedeckt den Boden.
Panikskala:



Der Wasserheizer hält einen kleinen Alien gefangen.
Panikskala:



Monster öffnet Geheimtür zu unterirdischem Friedhof.
Panikskala:

## K: Flur 2



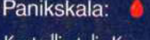


Ein Spinnengewebe, uuuhh!!
Panikskala:



Der große bemäntelte Vogel hat einfach keine Angst vor Euch.
Panikskala:

Was kann man von einer Standuhr schon erwarten? Leichen...
Panikskala:



Die aufgemalten Augen verwandeln sich in echte Augäpfel..
Panikskala:





Kontrolliert die Kerzen hier und sie explodieren...
Panikskala:



Ein Riesenloch mit einem blauen Monster erscheint.
Panikskala:



Ein vielarmiges Alien taucht auf...
Panikskala:

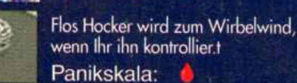
## L: Flos Zimmer



Die Kommode enthält einen kratzenden Leoparden.
Panikskala:



Ein Blick in den Spiegel und das Ding geht in die Luft...
Panikskala:



Flos Hocker wird zum Wirbelwind, wenn Ihr ihn kontrolliert
Panikskala:



Die Lampe speit Blasen, na ja...
Panikskala:



Dieses Laken sah ja auch verdächtig aus...
Panikskala:



Monster aus dem Nichts, mit einer gefährlichen Perücke!
Panikskala:



Öffnet den Schrank, kontrolliert das Stinktier, werdet den Gestank los
Panikskala:



Der Spalte öffnet sich und ein ekligerWurm erscheint.
Panikskala:

## M: Badezimmer





Grätenlose Fische in der Wanne.
Panikskala:



Ein Alien-Auge aus dem Becken.
Panikskala:

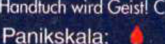


Hans guckt aus dem Klo...
Panikskala:

Die Waagen haben ein Eigenleben.
Panikskala:







Handtuch wird Geist! C'est la vie!
Panikskala:

## Grüner Mann



Ab und zu taucht ein grüner Teufel auf, wenn die Sardinis gerade das Zimmer verlassen haben. Dieser Geselle ist hinter Eurem Ectoplasma her! Greift Euch das grüne Zeug und gebraucht Flug-Tritte gegen den Teufel, drei oder vier sollten genügen.



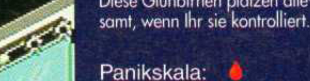

## A: Badezimmer




Auch in diesem Badezimmer erwacht die Waage zum Leben.
Panikskala: ●


Dieser Tauchkolben kann im Zimmer umherbewegt werden.
Panikskala: ●


Klickt auf diese Pflanze und sie verwandelt sich in ein fliegenfressendes Ungeheuer.
Panikskala: ●●

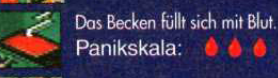


Diese Glühbirnen platzen allesamt, wenn Ihr sie kontrolliert.
Panikskala: ●


Dieses Monster greift sich etwas aus dem Klo und - ißt es...Igitt!
Panikskala: ●●


Ein Körper wird über die Wanne gehängt und zerstückelt.
Panikskala: ●●●

## B: Vinnys Zimmer




Die Golfschläger haben es in sich.
Panikskala: ●●

Das Becken füllt sich mit Blut..
Panikskala: ●●●

Eine Kreatur drückt die Fliesen hoch.
Panikskala: ●●


Der Kaktus wird zweigeteilt.
Panikskala: ●●

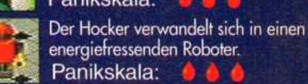

Kontrolliert die Gläser und sie fallen vom Regal und zerschmettern.
Panikskala: ●●


Belebt das goldene Flugzeug und es wirft Bomben unter sich.
Panikskala: ●


Vinny Sardini wird auf dem Schaffott einen Kopf kürzer gemacht.
Panikskala: ●●●


Das VDU verändert seinen Bildschirm und ein Monster erscheint.
Panikskala: ●●●


Der Golfer schlägt eine "Vier" durchs Glas.
Panikskala: ●●●


Der Hocker verwandelt sich in einen energiefressenden Roboter.
Panikskala: ●●●

## C: Garage

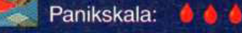



Ein Blutfleck an der Wand.
Panikskala: ●●


Kontrolliert diese fliegende Säge.
Panikskala: ●●


Die Kisten verwandeln sich in Särge.
Panikskala: ●●●


Hier kommt was Braunes um...
Panikskala: ●●●


Regale werden zu äugelnden Kisten.
Paniskala: ●●


Alarmleuchten auf dem Auto?
Panikskala: ●●

Zündet diesen Lumpenhaufen an.
Panikskala: ●●●


Ein unheimlicher Schatten erscheint.
Panikskala: ●●


Die Tür schrumpft, wenn kontrolliert.
Panikskala: ●


Fahrradschlauch wird zur Schlange.
Panikskala: ●●


Verwandelt sich in ein Alien-Fahrzeug.
Panikskala: ●●


Mülltonne wird zum Raumschiff.
Panikskala: ●●


Kontrolliert die Stachelkeule.
Panikskala: ●●●

## Villa 3

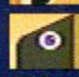



Wenn Ihr einen Gegenstand kontrollieren könnt, versucht, den Sardini in die gewünschte Richtung wie z.B. den Ausgang zu lenken.

## D: Eingangshalle



Ping-Pong-Schläger erscheint im Licht.
Panikskala: ●


Kreiert in dem Eingang einen Augapfel.
Panikskala: ●

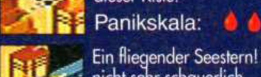

Kleiner Teufel in Gaderobe.
Panikskala: ●


Eine Mumie setzt sich auf.
Panikskala: ●●


Läufer fällt in Loch und grünes Gespenst fliegt umher.
Panikskala: ●●


Könnt Ihr das Meer hören?
Panikskala: ●●


Ein Piratentotenkopf springt aus dieser Kiste.
Panikskala: ●●


Ein fliegender Seestern! Eigentlich nicht sehr schauerlich...
Panikskala: ●


Polterguy kann ins Wasser gelangen und einen Dämonen kreieren.
Panikskala: ●●●

## E: Musikzimmer



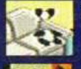
Die Tasche ist in Wirklichkeit ein Alien.
Panikskala: ●●


Klickt auf dem Boden und er öffnet sich.
Panikskala: ●●●

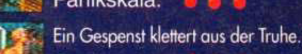

Blitze schießen aus dem Türeingang.
Panikskala: ●●

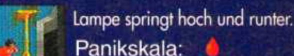

Die Pflanze wird zum Gesicht.
Panikskala: ●●


Die zweite Pflanze explodiert einfach.
Panikskala: ●●


Der Teddy wird geköpft.
Panikskala: ●●●

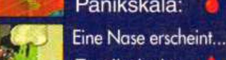
*Musik aus der "Twilight Zone" spielt!*
Panikskala: ●●●


Ein Gespenst klettert aus der Truhe.
Panikskala: ●●●


Lampe springt hoch und runter.
Panikskala: ●

Eingelegte Köpfe in Einmachgläsern.
Panikskala: ●●●

Hier versteckt sich ein Seepferdchen.
Panikskala: ●


Eine Nase erscheint...
Panikskala: ●●●

## F: Eßzimmer



Diese Stühle biegen sich.
Panikskala: ●

Leiche im Einkaufswagen.
Panikskala: ●●●


Einige Pflanzen explodieren!
Panikskala: ●


Noch eine fleischfressende Pflanze!
Panikskala: ●●


Eine Schublade voll grüner Eier.
Panikskala: ●


Der Boden öffnet sich hier.
Panikskala: ●●

Laßt diese Messer herumfliegen.
Panikskala: ●●


Die Stühle sinken...
Panikskala: ●

Kontrolliert Lampe und laßt sie hängen.
Panikskala: ●


Gerösteter Hund gefällig?
Panikskala: ●●●

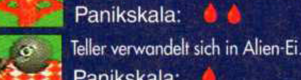

Abgetrenne Glieder in Schublade.
Panikskala: ●●

## G: Küche



Alien -Futter im Kühlschrank.
Panikskala: ●●●

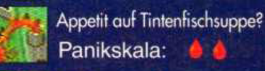
Bluttropfender Tisch.
Panikskala: ●●

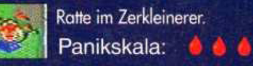

Teller verwandelt sich in Alien-Ei.
Panikskala: ●

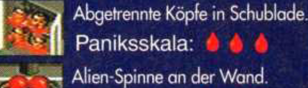
Backstein fliegt vom Schrank.
Panikskala: ●●●

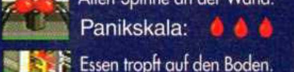

Eine brennende Leiche im Ofen.
Panikskala: ●●

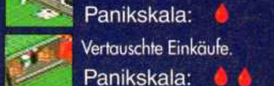

Hand mit Degen in Becken.
Panikskala: ●●●


Appetit auf Tintenfischsuppe?
Panikskala: ●●


Ratte im Zerkleinerer.
Panikskala: ●●●


Abgetrennte Köpfe in Schublade.
Paniksskala: ●●●


Alien-Spinne an der Wand.
Panikskala: ●●●

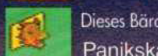

Essen tropft auf den Boden.
Panikskala: ●

Vertauschte Einkäufe.
Panikskala: ●●

## H: Vorzimmer



Der Ball fliegt von der Gaderobe.
Panikskala: ●



Dieses Bärchen bläst Rauchringe aus.
Panikskala: ●●



Bücher fliegen von den Regalen.
Panikskala: ●



Ein Schild wird zur Kanone.
Panikskala: ●●



Die Ritterrüstung fällt zusammen.
Panikskala: ●●

Hocker untergeht Verwandlung.
Panikskala: ●

Kontrolliert Globus und er explodiert!
Panikskala: ●●

Grrrr, Grizzlybär!
Panikskala: ●●

Gott sei Dank für Ikea-Sofasärge.
Panikskala: ●●●

Zauberflammen im Kamin.
Panikskala: ●

Ratet mal...Jawohl, der Schaukelstuhl
Panikskala: ●●

## I: Flos Zimmer



Glaskasten füllt sich mit Säure.
Panikskala: ●●●

Alien-Fleck auf dem Boden.
Panikskala: ●●

Der Läufer speit Knochen aus.
Panikskala: ●●

Dieser Topf kreiert Dämon-Feuer.
Panikskala: ●●



Laken verwandelt sich in...na?
Panikskala: ●●

Gespenst unterm Bett.
Panikskala: ●●

Die Aliens sind nicht weit...
Panikskala: ●●●

Ein Kürbis erscheint im Türeingang.
Panikskala: ●●●

Häschen wird von Amboß zerquetscht.
Panikskala: ●●●

Roter Dämon erscheint aus Perücke.
Panikskala: ●●

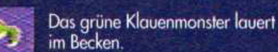
Visagen, Visagen, überall...
Panikskala: ●●

## J: Sauna



Äußerst schauerlich: Blut und ein Skelett in der Wanne.
Panikskala: ●●●

Außer Blut kommen nur Blasen aus der Dusche.
Panikskala: ●●



Das grüne Klauenmonster lauert im Becken.
Panikskala: ●●





Versucht, die Kohlen in der Sauna zu kontrollieren. Die Sardinis werden von Geistern heimgesucht.
Panikskala: ●●●





Ein Blitz springt aus der Dusche...
Panikskala: ●

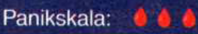




Diese Dame sieht ganz normal aus, aber sie öffnet ihre Haut, wenn nötig!
Panikskala: ●●●







Ein abgetrennter Arm fliegt durch die Gegend.
Panikskala: ●●●

## K: Fernsehzimmer



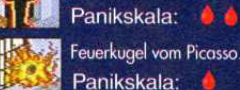


Fußleiste öffnet sich und Alien erscheint.
Panikskala: ●●

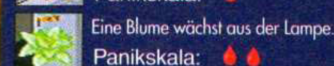


Feuerwerkskerze.
Panikskala: ●

Glühender Mann in Türeingang.
Panikskala: ●●



Feuerkugel vom Picasso.
Panikskala: ●



Eine Blume wächst aus der Lampe.
Panikskala: ●●



Kontrolliert Boden und produziert Lava.
Panikskala: ●●●

Boden produziert Haiflosse.
Panikskala: ●●

Cowboy-Skelett ballert auf Euch.
Panikskala: ●●●

Schleim schleimt unter Tür durch.
Panikskala: ●●

Alien-Schiff kommt aus Tür.
Pannikskala: ●

Die Antenne sticht zu.
Panikskala: ●●

Die Ballerina wird erstochen.
Panikskala: ●●

## L: Mimmis Zimmer



Gespenst versucht, Kasten zu entkommen, wenn Ihr es kontrollieren wollt.
Panikskala: ●●



Horror-Clown hat seinen Auftritt.
Panikskala: ●●●





Im Schrank versteckt sich eine axtschwingende Hand.
Panikskala: ●●



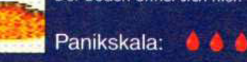
Mimmys Teddy explodiert, wenn Ihr ihm zu nahe kommt.
Panikskala: ●●



Blumen wachsen wundersamerweise aus diersem Topf.
Panikskala: ●



Der Boden öffnet sich hier.
Panikskala: ●●●





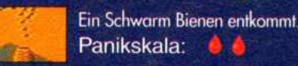
Öffnet Ihr die Tür, fällt ein aufgespießter, blutiger Körper heraus.
Panikskala: ●●●



Schlagt und tretet aufs TV ein und es wird explodieren.
Panikskala: ●

## M: Billiardzimmer





Ein Schwarm Bienen entkommt.
Panikskala: ●●



Die Queues schießen aufwärts.
Panikskala: ●●



Dirigiert die fliegenden CDs.
Panikskala: ●

American Football vom Feinsten.
Panikskala: ●●



Nein, keine Darts-Scheibe - ein riesiger Löwenkopf.
Panikskala: ●●●



Schießt den Billiardtisch hinunter und die Kugeln fliegen nur so...
Panikskala: ●●



Aktiviert Ihr den Boden, erscheint dieser Clown und spuckt Grünes.
Panikskala: ●●●

Ein Basketballspieler reißt sich selbst den Kopf ab.
Panikskala: ●●●



Mit diesem Panzer könnt Ihr schießen.
Panikskala: ●●●

## N: Wohnzimmer



Im Türeingang steht ein Monster.
Panikskala: ●●

Sofa verspritzt mengenweise Blut.
Panikskala: ●●●

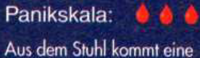


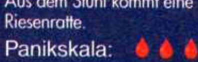
Die Landschaft im Bild schmilzt.
Panikskala: ●

Der Teddy verwandelt sich in Teufel.
Panikskala: ●

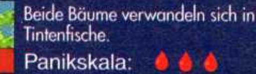


Riesige abgetrennte Finger auf dem Regal.
Panikskala: ●●●





Aus dem Stuhl kommt eine Riesenratte.
Panikskala: ●●●



Beide Bäume verwandeln sich in Tintenfische.
Panikskala: ●●●



Klickt nahe der Wand nach einem Skorpion.
Panikskala: ●●

Dieser Schaukelstuhl wirbelt um 360 Grad.
Panikskala: ●●

## O: Tonys Zimmer



Das Kissen bläst sich vor Euch auf.
Panikskala: ●



Tonys Gitarre springt hoch und runter.
Panikskala: ●●

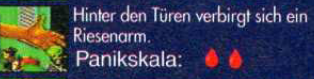
Das Bett verwandelt sich in ein Dampfmonster.
Panikskala: ●●●

Tonys Stereo fällt durch den Boden.
Panikskala: ●●

Raketenfeuer aus den Lautsprechern.
Panikskala: ●



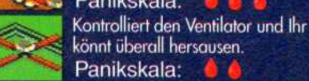
Dieses Teleskop feuert Kanonenkugeln.
Panikskala: ●●



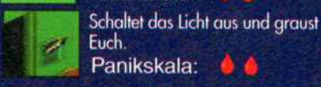
Hinter den Türen verbirgt sich ein Riesenarm.
Panikskala: ●●



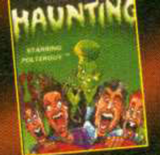
Tonys Marionette tanzt und wird dann von ihren eigenen Fäden stranguliert.
Panikskala: ●●●



Kontrolliert den Ventilator und Ihr könnt überall hersausen.
Panikskala: ●●



Schaltet das Licht aus und graust Euch.
Panikskala: ●●








## A: Mimmis Zimmer



Leopard knurrt von dieser Kommode.
Panikskala:

Der Vogelkäfig explodiert!
Panikskala:

Menschliche Fliege auf dem Bett.
Panikskala:

Mumie steht vom Stuhl auf.
Panikskala::



Die Lampe produziert Blasen.
Panikskala:



Kontrolliert eine Haiflosse und bewegt sie im Zimmer umher.
Panikskala:



Diese Spinne läßt sich herunterhängen.
Panikskala:



Aus dieser Pflanze wächst ein lachender Kopf.
Panikskala:



Die Muschel in Mimmis Zimmer streckt Euch die Zunge heraus.
Panikskala:

## B: Sauna





Häschen wird von Amboß zerquetscht.
Panikskala:

Merkwürdige Kreatur im Becken.
Panikskala:



Wagt Euch nicht zu nahe an die Toilette heran, somst...
Panikskala:



Spiegel zerschmettert sich selbst auf Befehl.
Panikskala:



Ihr könnt die Saunakohlen auf jede beliebige Person feuern.
Panikskala:



Wenn Ihr A drückt, dekoriert Ihr die Sauna mit Klopapier.
Panikskala:



Kontrolliert den Boden und ein Grabstein erscheint. Echte Hitchcock-Spannnung...
Panikskala:

## C: Billiardzimmer



Jede CD kann herausgeschossen werden.
Panikskala

Motorradunglück!
Panikskala:

Die Billiardkugeln knallen herunter.
Panikskala:

Basketballkorb explodiert!

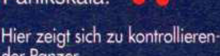


Kontrolliert Ihr die Tasche, werden alle Kugeln herausfliegen
Panikskala

Die weiße Kugel verwandelt sich in eine irre Großmutter.
Panikskala:

Eine furcherregende Kreatur kriecht aus dem Boden hervor.
Panikskala:

Vom Türeingang aus schlägt ein Blitz ein.
Panikskala:



Hier zeigt sich zu kontrollieren- der Panzer.
Panikskala:






Der letzte Level ist schwieriger als alle anderen! Wieviel Ectoplasma habt Ihr übrig? Nicht besonders viel, was? Seht also zu, daß Ihr die Sardinis schnell loswerdet...

## D: Tonys Zimmer



Ein blutiger Aufapflel läuft aus.
Panikskala:

Der hochschießende Clown.
Panikskala:

Fußende mit Bogen.
Panikskala:

Socken wandern aus dem Schrank.
Panikskala:



Der Globus schmilzt und läuft aus.
Panikskala:



Der TOD schaut mal herein.
Panikskala:

Ihr könnt dieses wirbelnde Teleskop kontrollieren!
Panikskala:



Das UFO kann Laserstrahlen durch die Gegend schicken.
Panikskala:



Das Ninja springt aus dem Poster und geht zum Angriff über.
Panikskala:

## E: Wohnzimmer



Wenn Ihr in den Stuhl springt, biegt er sich in alle möglichen Richtungen.
Panikskala:



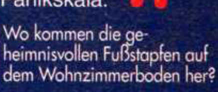
Jemand sägt sich seinen/ihren Weg durch den Boden.
Panikskala:



Ein Teufelskopf erscheint auf dem Schild.
Panikskala:



Am Baum in der Halle wachsen mysteriöserweise Köpfe heran.
Panikskala:



Wo kommen die geheimnisvollen Fußstapfen auf dem Wohnzimmerboden her?
Panikskala:

Ein Kopf erscheint auf dem Sofa und schmilzt vor Euren Augen in den Boden.
Panikskala:



Der kleine grüne Topf beginnt, auf Euren Befehl hin, kleine grüne Bälle zu spucken.
Panikskala:

## F: Vorzimmer



Das Cowboy-Skelett im Türeingang.
Panikskala:

Aufs Schaffott mit Vati!
Panikskala:

Die Lampe springt hoch und runter.
Panikskala:

Finger werden in der Falle abgetrennt.
Panikskala:



Ein feuriger Fleck auf dem Boden.
Panikskala:

Kontrolliert die fliegende Untertasse.
Panikskala:

Knallt das Flugzeug an die Wand.
Panikskala:

Die Stuhllehne wird menschlich.
Panikskala:

Robbie, der Roboter auf Stereo.
Panikskala:



Hocker wird zum ballernden Roboter.
Panikskala:



UFO-Fahrradschlauch greift an.
Panikskala:

## G: Küche



Teller wird zum UFO.
Panikskala:

Planeten kollidieren im Schrank.
Panikskala:



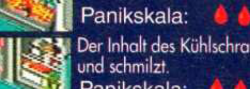
Verbrannt Leiche im Ofen.
Panikskala:



Blutverschmierter Degen im Becken.
Panikskala:

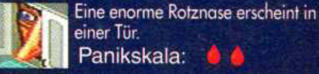


Brennendes Wesen im Schrank.
Panikskala:

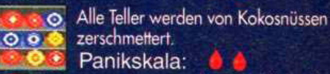


Der Inhalt des Kühlschranks läuft aus und schmilzt.
Panikskala:

Eine enorme Rotznase erscheint in einer Tür.
Panikskala:



Alle Teller werden von Kokosnüssen zerschmettert.
Panikskala:



Die Sachen im Schrank stelllen sich um.
Panikskala:





Tintenfisch im Topf.
Panikskala:

## H: Flos Zimmer



Ein Alien erscheint im Spiegel.
Panikskala: ●●●



Lampe fällt und Fledermaus fliegt..
Panikskala: ●

Die Tür ist verschwunden!
Panikskala: ●




Hund auf Bett gerät außer Kontrolle.
Panikskala: ●●



Flos Baum ist hell erleuchtet.
Panikskala: ●●



Der Glaskasten füllt sich mit Säure und Leichen.
Panikskala: ●●●



Schleimmonster schleimt auf dem Teppich herum.
Panikskala: ●●



Die Nachttischlampe beginnt, Blasen auszustoßen.
Panikskala: ●



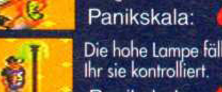
Hockert wird zum Wirbelwind.
Panikskala: ●●

## I: Arbeitszimmer





Im Kamin brennt urplötzlich ein lustiges Feuerchen...
Panikskala: ●●



Die hohe Lampe fällt um, wenn Ihr sie kontrolliert.
Panikskala: ●



Die Bücher fliegen einfach von den Regalen
Panikskala: ●



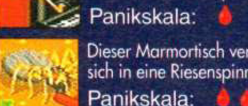
Wer spielt das magische Klavier?
Panikskala: ●



Der große Knall: Der Globis explodiert.
Panikskala: ●



Alle Lampenhalter enthalten plötzlich einen Totenkopf.
Panikskala: ●



Dieser Marmortisch verwandelt sich in eine Riesenspinne.
Panikskala: ●●●




Stacheliges Sofa!
Panikskala: ●●

## J: Vinnys Zimmer



Vinnys Zimmer füllt sich mit Blut und Eingeweiden.
Panikskala: ●●●



Unter dem Boden bewegt sich etwas...
Panikskala: ●



Vinnys Hocker verwandelt sich in ein Schlagzeug.
Panikskala: ●●



Ein Glas nach dem anderen fällt auf den Boden.
Panikskala: ●●

Kontrolliert diesen Knüppel und schwingt ihn durch die Gegend.
Panikskala: ●●



Ein Arm wird vom Regal abgerissen.
Panikskala: ●●●



Achtet auf die enorme Ratte im Stuhl!
Panikskala: ●●●



Vinnys Computer geht's nicht gut...
Panikskala: ●●●

## K: Badezimmer



Der Kaktus zerfällt in zwei Hälften.
Panikskala: ●



Ein grüner Alienkopf erscheint hier.
Panikskala: ●

Achtet auf den Clownskopf!
Panikskala: ●●●



Das wiederliche Toilkettenmonster.
Panikskala: ●●●



Aus dem Gemälde läuft Wasser
Panikskala: ●

## M: Garage



Im Müllschlucker geht's jemandem an den Kragen.
Panikskala: ●●●



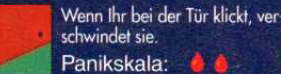
Der Kofferraum öffnet sich und zeigt Blut und Eingeweide.
Panikskala: ●●●



Besuch vom alten Indianerfriedhof.
Panikskala: ●●●



Wenn Ihr diese Öllache kontrolliert, verwandelt sie sich in eine Klaue.
Panikskala: ●●



Wenn Ihr bei der Tür klickt, verschwindet sie.
Panikskala: ●●

Die Farben laufen aus und reformieren sich dann.
Panikskala: ●●

Ein grausliches Geebilde (ohne Körper) fährt Fahrrad.
Panikskala: ●●



Ein paar Beine laufen durch die Garage...
Panikskala: ●●●

## L: Eingangshalle

Verwandelt den Brunnen mit einer Handbewegung in etwas blutig Rotes - und schreit.
Panikskala: ●●



Wenn Ihr die Rüstung schnell genug kontrolliert, blutet sie aus allen Ritzen.
Panikskala: ●●●

Diese Kommode füllt sich mit Blut und Eingeweiden: Genug um Eures gefrieren zu lassen...
Panikskala: ●●●

Achtet auf das tote Großväterchen in dieser Uhr, es knallt mit Wucht auf den Boden.
Panikskala: ●●●

Dieser große Vogel lehrt jedermann das Grausen.
Panikskala: ●●

Eine große Nase erscheint in der Wand und niest kräftig. Lecker...
Panikskala: ●●●

## O: Wohnzimmer







Ein Arm wird vom Bücherregal abgetrennt.
Panikskala: ●●



Die Stühle werden zu Kanonenplattformen.
Panikskala: ●●



Die große Lampe verwandelt sich in einen Augapfel.
Panikskala: ●

Die kleine Säule beginnt zu brennen, wenn Ihr sie kontrolliert.
Panikskala: ●



Klickt auf den Türeingang und ein Spinnengewebe erscheint.
Panikskala: ●

Der Pott schwebt nach oben und im Inneren befindet sich eine Kobra.
Panikskala: ●



Kontrolliert das U-Boot unter dem Teppich.
Panikskala: ●




Ein großer Wurm schießt hier durch den Boden.
Panikskala: ●●●

## N: Eßzimmer

Der Einkaufswagen ist voller Kadaver und Eingeweide.
Panikskala: ●●

Kontrolliert diesen Stuhl und er wird "weich"...
Panikskala: ●

Klickt Ihr an der Tür, erscheint eine große Katze...
Panikskala: ●●●

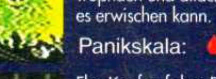


Wenn Ihr den Boden kontrolliert, erscheint ein spuckender Clown.
Panikskala: ●●●




Sardinis bestes Geschirr wird als Kugel auf den nächstbesten Gegner geworfen.
Panikskala: ●●●

Grünes Gebilde erscheint über Trophäen und attackiert, wenn es erwischen kann.
Panikskala: ●●



Flos Kopf auf dem Präsentierteller, eine wahrlich grausige Ansicht...
Panikskala: ●●●

## Höllische Kreaturen

Polterguy muß nun die Höllenwesen passieren: Werft Bomben auf die erste Kreatur und weicht den Feuerkugeln aus. Tretet die grünen Köpfe und schmeißt ununterbrochen mit Bomben nach den kleineren Dämonen.





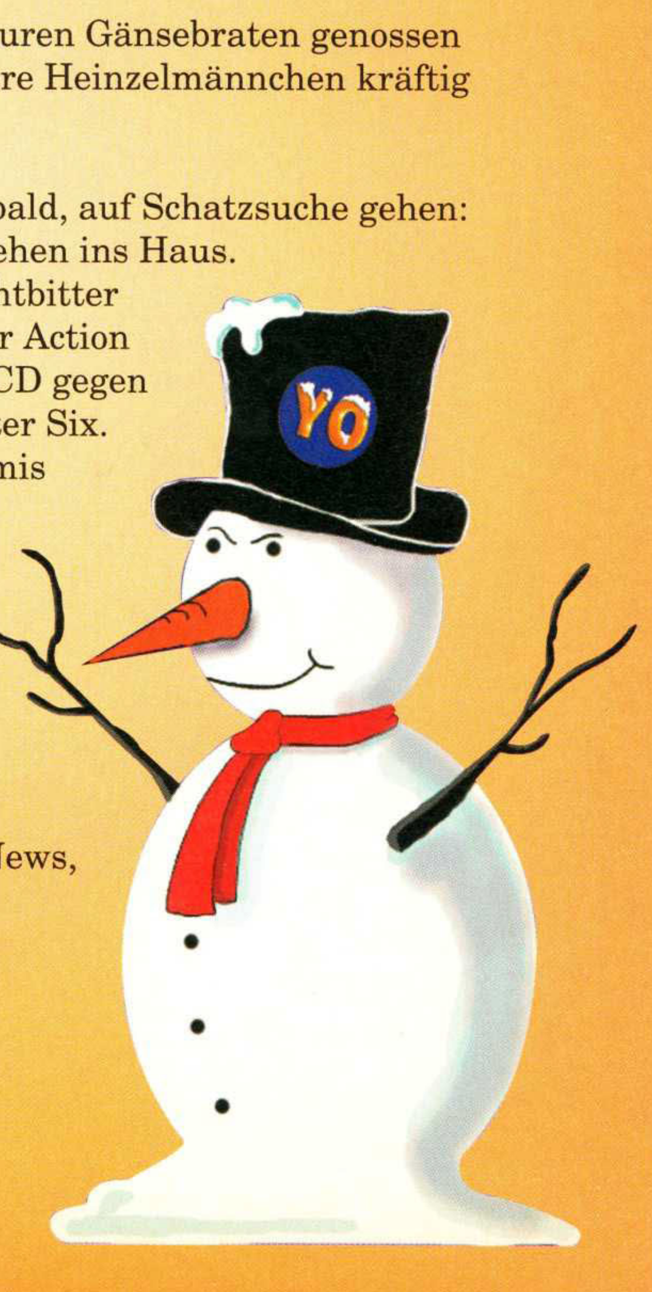


Was, schon durchgelesen? Die SegaPro ist zu Ende, alle Weihnachtsmodule durchgespielt...

KEINE PANIK!

Für Nachschub ist gesorgt: Während Ihr Euren Gänsebraten genossen oder im Tiefschnee getobt habt, haben unsere Heinzelmännchen kräftig zugepackt.

Sind die Softwaregötter uns hold, heißt es bald, auf Schatzsuche gehen: Segas Treasure Land und Sonic Spinball stehen ins Haus. Mogli und seine Freunde machen die Achtbitter unsicher und Lotus II startet durch. Mehr Action gefällig? Bitteschön - Spiderman tritt auf CD gegen Kingpin an, im Modul lauern die Sinister Six. Neues auch vom Terminator und Konamis Kampfkröten. Außerdem geben wir den Ring frei für Acclaims Royal Rumble.




Werdet Ihr von Dinos verfolgt? Nicht mehr lange: Wir bringen die Mega-Lösung — alle Karten und Kniffe von Jurassic Park!

Dazu seitenweise Tips, Tricks und News, News, News erwarten Euch in unserer

**SEGAPRO 16 zu haben am 21. Januar!**


ARENA